ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

DPaint 4 se prépare
Volumm 4D v2.0 (notre couverture)
Le Ham-E arrive en France

Tests à lire en vacances !
Colorburst
3D Construction Kit
Genlock Neriki
Le Stylo-Souris
Publishing Partner Master v2.1
ProWrite v3.1
Midi Sample Wrench
Logiciels Educatifs
DemoMaker

Spécial
Techniques de traitement de l'image
Interview: Radio et Amiga
Les écrans tactiles (pour de vrai)

Et bien sûr nos tests et rubriques habituels en DP, GFA, ASM, C etc.

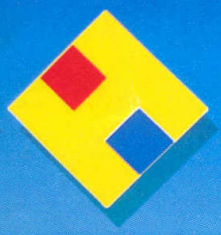
M4584 - 37 - 25,00 F

JUILLET-AOUT 1991 No. 37
Suisse 7.80 FS, Belgique 185FB, Canada $5.75

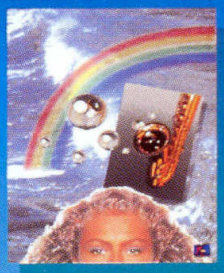
TECSOFT : L'AMIGA EN 16 MILLIONS DE COULEURS

TOUS LES OUTILS POUR TRAVAILLER EN 16 MILLIONS DE COULEURS

TV DISPLAY c'est la version 2.0 de MIXATOR junior. Il visualise sur l'Amiga ou sur la carte HARLEQUIN tous les fichiers 16 millions de couleurs et les convertit en tous formats (digiview, tga,...). 790F



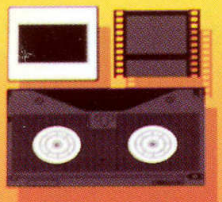
La carte HARLEQUIN c'est LA carte 16 millions de couleurs de l'Amiga, LA carte 32 bits broadcast (24 bits pour les couleur et 8 pour l'alpha channel, la transparence vidéo !). La carte HARLEQUIN est livrée avec TV DISPLAY. A partir de 16000F selon les configurations.



TV PAINT c'est LA palette graphique de l'HARLEQUIN, puissante et rapide, c'est l'outil idéal pour retoucher des images 24bits ou dessiner en utilisant totalement et facilement les 16 millions de couleurs de l'HARLEQUIN. 9477F ou 4000F avec la carte HARLEQUIN.

TV RECORD pilote les magnétoscopes time-code et enregistre AUTOMATIQUEMENT, image par image, vos images 16 millions de couleurs affichées sur l'HARLEQUIN. Soft: 3000F Interface VTR: 18300F

TV tools est un environnement MULTIMEDIA, un outil global de communication qui utilise toute la puissance de l'Amiga. TV tools gère des images Amiga et HARLEQUIN, des animations, pilote vidéodisques et magnétoscopes. Il est utilisé sur des réseaux cablés, des télévisions d'entreprise ou comme borne interactive.



TECSOFT réalise les transferts de vos images Amiga et 16 millions de couleurs sur support PHOTO (24x36, negatif ou 4x5) et sur support VIDEO (K7 tous formats)

RENSEIGNEMENTS – CONTACTS – COMMANDES

K7 VIDEO DE DEMO: 100F REMBOURSES A LA PREMIERE COMMANDE

TECSOFT 19 rue Dupont des Loges 57000 METZ FAX 87.75.75.14 ou sur MINITEL:

36.15 LOAD RUBRIQUE VITRINES

SOMMAIRE

News	**4**
Tests logiciels	
3 D construction kit	**18**
Publishing Partner Master	**22**
Pro. Write 3.01	**28**
Tests hardware	
Colorburst	**12**
Ecran tactiles	**39**
Stylo Souris	**10**
A-News Video	
Test Genlock Neriki	**14**
Les Cauzeries de Z'Lolo	**16**
La Portée	
Midi Sample Wrench	**32**
Spécial	
Les logiciels éducatifs	**36**
Radio Amateur	**40**
Digitalisation: le Traitement d'Image.	**42**
Dossier Démo	**52**
Assembleur	
Lemmings: Le Retour	**56**
Bonne blague	**31**
Le Coin C	**58**
Serie GFA	**48**
Domaine Public	
Domaine Public Hard	**20**
Domaine Grand Public	**60**
EZASM: L'Assembleur Facile	**46**
Text Plus: Un Traitement de Texte.	**47**
Le courrier	**64**
Les P.A, les clubs et l'abonnement.	**66**

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition** SARL de Presse au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE

TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper

Ont participé à ce numéro:
Pierre Ardichvili, Cédric Beust, Gilles Bihan, Eric Boisson, Gilles Bourdin, Alain Bourgery, Michel Castel, Philippe Ducalet, Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, Luc Gibert, Frédéric Labaltan, Eric Laffont, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Laurent Lichtenstein, Malika, Mango, Philippe Rulleau, Nicole Saunier, Cristophe Tarnec, Olivier Vaysettes, et l'équipe d'Hermes Diffusion.

COPYRIGHT NewsEdition 1991
Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, AmigaDOS, WorkBench sont des marques déposées de CommodoreAmiga Inc. Les articles n'engagent que leurs auteurs.

EDITO

Nous sommes allés rendre visite à notre psychiatre pour essayer de mieux comprendre un drôle de phénomène: l'auto-identification avec des logiciels. Le docteur nous a expliqué que l'utilisateur d'ordinateurs devant un nouveau logiciel est comme le patient devant son psy: dans la majorité des cas, la méfiance initiale sera, avec le passage du temps, transformée en confiance, et puis carrément en amour, dû au phénomène de transfert (constaté par Freud chez les autrichiens et par Lorenz chez les oies).

Tout ça pour essayer de comprendre la passion montrée par Gilles Bihan pour Publishing Partner Master, un logiciel que nous aimerions aimer. Mais voilà, nous avons déjà subi un transfert sur Professional Page et nous comportons en vieux mariés avec lui.

De toutes façons, nous sommes contents que PPM ait trouvé un défenseur chez nous, même si nous avons du mal à comprendre...

Bonnes vacances à tous.

NOTRE

L'image de couverture a été réalisée par **Jean-Noêl Thièrry** et calculée avec ***Volumn 4D version 2.0***. L'image IFF 24 bits de 1024 par 819 "pèse" 2 Mo. La sélection a été faite avec ***Professional Page v2.0***. Les 4 fichiers PS de 900k chacun ont été transférés par câble série d'un A2000 sous AmigaDos sur un A2000 en émulation Mac (AMAX II) et sauvés sur une cartouche Syquest (la cartouche avait été formatée par l'Amiga en mode Mac en utilisant le contrôleur SCSI **Trumpcard** et logiciel ***Disk Manager Mac*** d'IVS). Enfin, pour finir, le tout était envoyé au flasheur équipé d'un Mac et Syquest.

INDEX DES ANNONCEURS

ATTILA	33	FUTURO	5
BUS+	21-17; 34-35	INFOLOGS	12
CCM	41	MEGAVISION	23
CIS	68	MICROPUNCH	65
CLEMENT INFORMATIQUE	27	PROMIGOS	31
ESAT SOFTWARE	53	SEREL	61
ESONE MAILING	67	TECSOFT	2
FBI	25	TRINOLOGY	13
FREE DEST	47	3615 LOAD	7
		3615 SM1	11

32 Mégas de ChipRAM

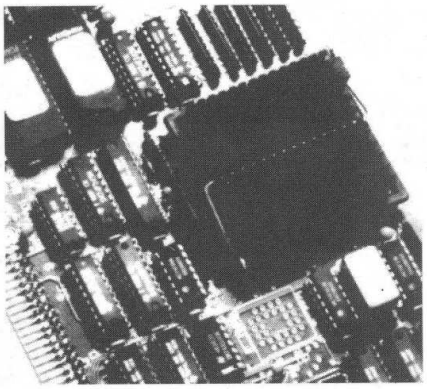
*C'est une idée d'**Avancée** à propos de la carte accélératrice à processeur 68040 "**Fusion Forty**". Aymeric de la Vaissière signale que sur cette carte canadienne pour Amiga 2000 il y a un circuit capable de transférer des données entre la mémoire chip "normale" et la mémoire 32 bits sur la carte à la vitesse de 25Mo/seconde.*

De quoi visualiser quelques petites animations en 24 bits!

Vous avez peut-être remarqué sur notre photo de la Fusion Forty le mois dernier que le 68040 à 25MHz se cache derrière un gros bloc noir. C'est un radiateur pour dissiper le chaleur générée par le processeur, et d'après Aymeric c'est une façon courante d'assurer que le 68040 garde la tête froide.

Mais, au juste, est-elle arrivée cette carte? Manque de chance, nous avons bouclé le mercredi et elle allait arriver le lendemain en petite quantité. Déjà trois semaines de retard sur les dates annoncées le mois dernier. Le prix est de 25 990FTTC, disponible donc bientôt en petite quantité chez Avancée et Bab Micro.

Avancée déménage; sa nouvelle adresse est 27 rue St Yves, 75014 Paris, tél (inchangé) 16-1-48-92-52-48. Bab Micro est à 59-59-39-65.



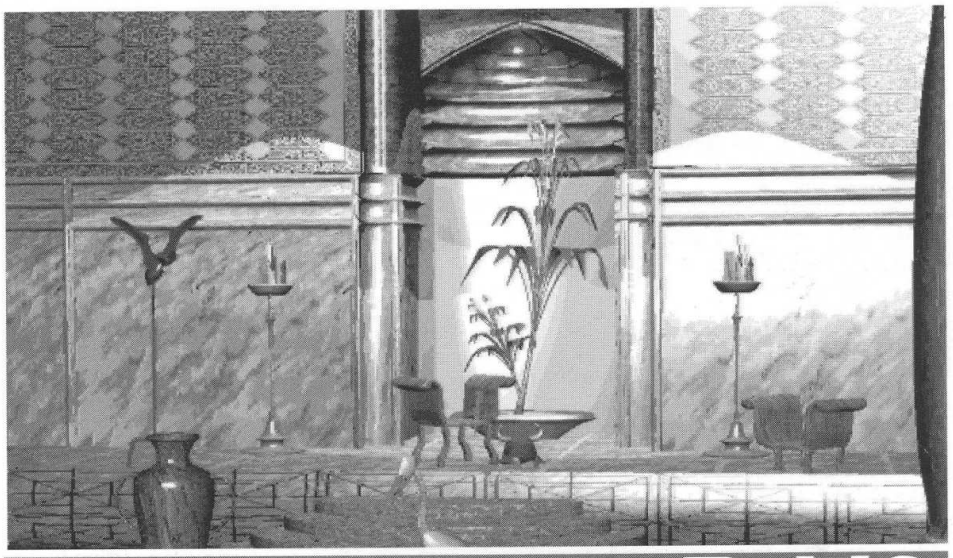
Le radiateur sur la Fusion Forty

DPAINT IV !

*Une nouvelle version de **Deluxe Paint** est en préparation et sera en vente cet automne, selon le journal américain Amiga World.*

DPaint IV sera capable de traiter des images HAM, et comporte une "palette-mélangeur" de 4096 couleurs en bas de l'écran. Il est possible de mélanger les couleurs comme si vous mélangiez des vrais peintures, en prenant un peu de bleu et un peu de jaune, par exemple, et en les combinant pour créér la teinte désirée.

Une nouvelle fonction dans le module d'animation vous permet de voir les trames précédant et suivant la trame courante. Une fonction "metamorph" vous permet de choisir deux brosses, définir un nombre de trames, et puis laisser DPaint créér une séquence animée dans laquelle la première brosse devient peu à peu la deuxième. Il sera également possible de charger des images 256-couleur IFF-ILBM...



VOLUMM 4-D V2

Des améliorations majeures ont été apportées à ce logiciel de 3D, surtout au niveau de la précision et de l'éclairage. En attendant un test, voici le communiqué de l'éditeur:

"D'une façon générale, cette version est beaucoup plus souple, proposant systématiquement plusieurs possibilités suivant que l'on recherche la précision ou la rapidité.

"Au niveau du modeleur: toutes les fonctions de déplacements, déformations, rotations ont une option "Requester" en plus de la souris; tout mouvement de la souris provoque l'affichage de coordonnées; la fonction "Extrude" dans 2D->3D a une option supplémentaire "Trajectoire", permettant de donner un gabarit quelconque au profil de base; on peut créer jusqu'à 15 lampes, que l'on positionne dans l'espace comme un objet, avec une orientation quelconque, et dont on indique la couleur, l'intensité et l'angle d'ouverture; personnalisation de l'environment, avec appel automatique au démarrage de celui-ci (couleurs, résolution, perspective, rotation...)

"Au niveau du calcul des images: possibilité de rentrer un nombre d'images entre chaque scène différents d'une scène à l'autre (permet des effets de coupure); l'algorithme du calcul des couleurs a été entièrement repris pour obtenir des images plus "éclatantes", en association avec la gestion des lampes du modeleur".

Volumm-4D est vendu au prix de 2450F, ou 450F en version Junior. Les acheteurs de la version pro reçoivent les mises à jour gratuitement pendant un an. Les acheteurs de la version Junior peuvent obtenir une mise à jour pour 300F en renvoyant les disquettes et manuel. (*Volumm, 30 rue Pharaon, 31000 Toulouse, tél 61-53-36-09, FAX 61-25-95-27*)

KURTA

***Essonne Mailing** commercialise la nouvelle **tablette graphique Kurta Is/One** avec driver Amiga, en formats A4 ou A3.*

Le Kurta est compatible avec tous les logiciels Amiga et émule automatiquement la souris. Elle est vendue avec un crayon à double clic et une souris-curseur à 4 boutons, et se branche sur le port RS232.

La résolution maximum annoncée est de 1016 points par pouce, et la précision 0.8mm. Compatibilité: Calcomp, souris MicroSoft, SummaSketch, Bit/Pad. Prix: 5490FTTC (A4), et 8290FTTC (A3).

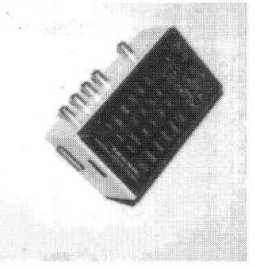
AmigaTEX v3.0

Essonne Mailing annonce également la version 3.0 de ***AmigaTEX***, le logiciel de composition typographique. Elle permet notamment:

- le support de toutes les polices PostScript. Les polices peuvent être agrandies, diminuées, étirées dans toutes les directions, affichables à l'écran
- le support des graphiques PostScript quelque soit leur provenance, affichables également à l'écran
- la prise en compte des commandes PostScript dans le corps du documents pour créer des graphiques directement dans ce langage
- l'impression des polices et graphiques Postscript sur n'importe quelle imprimante
- la reconnaissance de toutes les imprimantes du Workbench.

Prix: 2390FTTC avec driver d'imprimante. (*Essonne Mailing, 8-10 rue du Bois Sauvage, 91024 Evry Cedex, tél 64-97-96-54*)

L'IR Remote Controller est importé

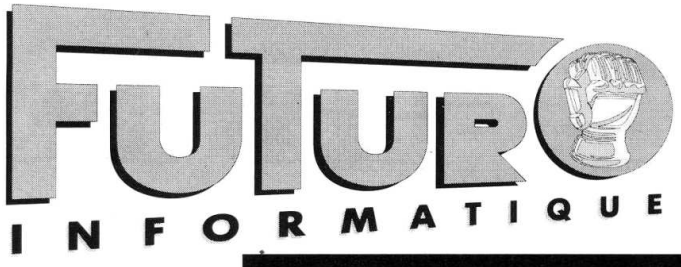


Dans notre numéro 31 de Décembre nous avons donné un bref descriptif de l'IR Remote Controller de Edu-Vid Research, un boîtier qui se branche sur la sortie parallèle de l'Amiga et permet de contrôler un magnétoscope ou autre machine équipée d'une entrée IR Remote.

Ce contrôleur est actuellement importé par BTF SARL, BP1085, 69202 Lyon Cedex (tél 78-39-39-39, FAX 78-01-17-07) au prix de 2500FTTC par correspondance.

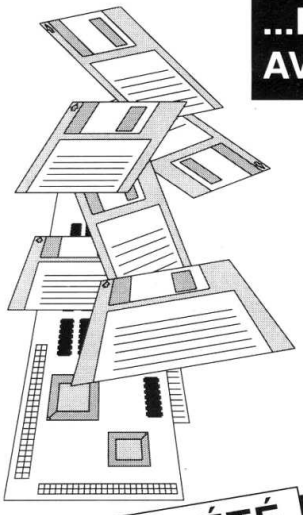
Voici ses fonctionnalités:

- Bornage d'une séquence vidéo par des "Tone-tone" (numérotation par fréquence vocale comme au téléphone);
- reconnaissance de ces bornes, permettant de



8 bis, rue du 93e R.I.
85000 LA ROCHE S/YON
& 51 460 364
Télécopie 51 623 743

...PARCE QU'UNE STATION GRAPHIQUE AMIGA® DOIT ETRE AVANT TOUT L'AFFAIRE DE PROFESSIONNELS COMPETENTS ...



EXPO PERMANENTE DE MATERIEL

GENLOCK GST & VIDTECH VIDEOMASTER, VIDEOPILOT, CARTE D'EFFETS SPECIAUX LIVE!, RESEAU AMIGA®, ECRAN 19", SOLUTION PAO, DIGIVIEW, SCANNER 24 bits Sharp, CARTES 68030 GVP, D. DURS GVP
EXCLUSIF ! en août, l'appareil photo numérique ION de Canon® + Amiga !!

DEMONSTRATION DE LOGICIELS

PROFESSIONAL PAGE, PROFESSIONAL DRAW, DELUXE PAINT III et IV, DIGIPAINT 3.0, PHOTON PAINT, PROSCANLAB, BROADCAST TITLER 2.0, VIDEO TITLER, SCALA 1.1 (LE MUST DE LA PRE.A.O. MULTIMEDIA) BARS & PIPES, SCULPT ANIMATE 4D, VOLUMM 4D 2.0, DISNEY ANIMATION STUDIO, ...

PROMO ÉTÉ
GVP 68030
28 MHz + 4 Mo
+ Quantum 40 Mo
11990F

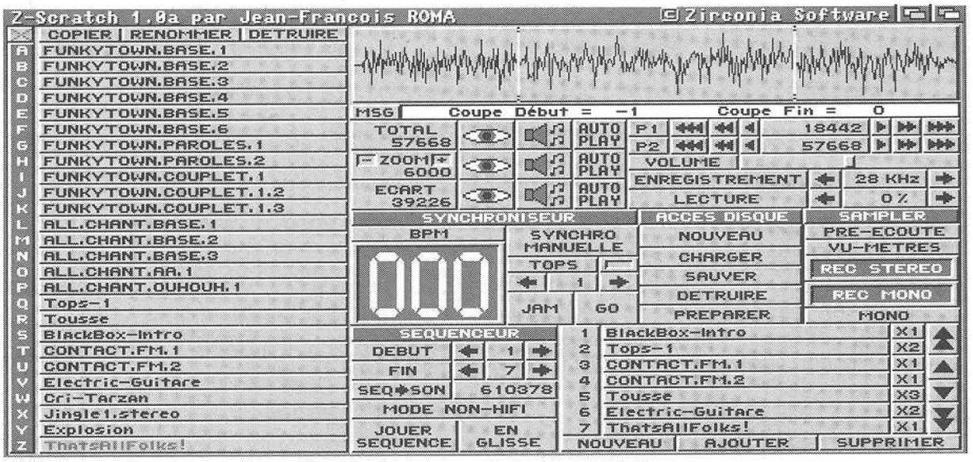
Ouvert en juillet et août du lundi au samedi de 9 h à 19 h (sauf du 28/07 au 10/08)

jouer la séquence voulue.

● adressage direct de l'interface par AmigaVision sous CLI ou ARREX grâce à la fonction EXECUTE d'AmigaVision (par exemple, l'ordre **dh0 avision1 i30 25 50** recherche la séquence 49, met en lecture jusqu'à la détection d'un "touch tone" puis recherche la séquence 23 et met en lecture jusqu'à la détection d'un touch tone). L'Amiga devient alors un système multimédia bon marché puisque utilisant un scope grand public;

● Contrôle de toutes les opérations télécommandables du scope;

● Bascule le moniteur en mode vidéo (par exemple le Sony PVM 1390).



*Ecran de **Z-Scratch***

Compta

Atelier de Créations Informatiques annonce la sortie de la version 1.04 de son programme ***Comptatelier*** sur Amiga.

Cette nouvelle version, tirée directement de la version PC, propose désormais en plus de ses possibilités de base: Grand Livre consultable par périodes, avec ou sans le détail des lignes d'ecriture; journaux auxiliaires consultables par périodes, préparation à la déclaration de TVA gérée automatiquement à la saisie des écritures, gestion de tous les formats numériques supportés par Superbase, gestion des sorties imprimantes indépendamment des préférences système, et gestion intégrale des exercices de plus de 12 mois.

En plus, ce programme est entièrement interfaçable avec le programme de gestion de base de données d'entreprise qui est développé en "spécifique" pour les entreprises sous le nom de Gestatelier.

(*Atelier des Créations Informatiques, les Tournesols, 26120 Montélier, tél 75-59-85-12.*)

GRAND SLAM

*La **Grand Slam** d'IVS, importée en France par Bus Plus, rassemble sur une carte demi-longeur le contrôleur SCSI Trumpcard Professional, des connecteurs pour 8Mo de RAM, et un port parallèle supplémentaire.*

Le contrôleur est l'un des plus rapides actuellement disponible pour Amiga. Il permet l'utilisation de SCSI-SHARE, un réseau IVS qui permet à plusieurs ordinateurs de partager des disques durs et autres périphériques SCSI.

Le RAM peut être configuré en 0, 2, 4, 6 ou 8 Mo avec les barrettes 1M x 8 SIMM.

Le port parallèle de type "PrinterFace" est en sortie seulement et permet la connection simultanée d'une imprimante et, par exemple, un digitaliseur sur le port parallèle externe de l'Amiga.

Bus Plus n'avait pas annoncé le prix au moment du bouclage du journal, mais Grand Slam est disponible à partir du début Juillet.

Bus Plus Special CDTV:

Dans le cadre du lancement en France du CDTV et dans le but d'aider à sa diffusion Bus Plus propose dès leur sortie sur le marché américain des titres dédiés CDTV. Bus Plus assure que la liste ci-dessous n'est qu'un début et que "le combat pour la diffusion de titres CDTV continuera!"

Ordre de grandeur de prix public TTC (A)<800; (B)<700; (C)<400; (D)<300; (E)<200; (F)<500; (G)<450.

AMERICAN VISTA (A), CASE CAUTIOUS CONDOR (C), DINAUSORS FOR HIRE (C), BARNEY BEAR CAMPING (C), WORLD VISTA (A), NINJA HIGH SCHOOL (F), TERMINATOR (C), TIME TABLE SCIENCE (G), ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIA AMERHERT (F), TIME TABLE BUSINESS (G), ROAD TO FINAL FOUR (C), NEW BASIC COOK BOOK (G), MY PAINT (C), CLASSIC BOARD GAMES (C), ADVANCED MILITARY SYSTEMS (D), ALL DOGS HUN CRAYON (C), BARNEY BEAR SCHOOL (D), SUPER GAMES PACK, (C) FRED FISH COLLECTION (C), WREATH OF DEMON (C), BATTLE CHESS (C).

Documentation en Anglais.

(*Bus Plus, 41 Rue Barrault, 75013 Paris, tél 45-80-05-66*)

LEGER

Publishing Partner Master (et non Publishing Partner Professional, son ancien nom qui est surgi de la mémoire non-volatile d'Ed: le mois dernier pour se retrouver en erreur sur les pages de News) *est maintenant disponible en version **Light** (allégée) au prix de 1790FTTC.*

Cette version n'est pas pour les rédacteurs trop pesante, ni même pour ceux qui pesent chaque mot, mais pour ceux qui ne sont pas équipés en imprimante à langage Postscript. Elle est la copie conforme de sa grande soeur (vendue, elle, au prix de 2990FHT) sauf qu'elle manque la partie *Postscript* (fonts et drivers). Huit fonts vectorisés (Columbia, Hudson, Oriental, etc.,) sont fournis avec PPM ***Light***, et il est bien sûr possible d'imprimer sur matricielle, jet d'encre, et HP et autres lasers pour une

Un Instrumental + Z-Scratch = Un Remix

*La société Zirconia propose **Z-Scratch**, une table de montage numérique en forme d'interface 12,5 X 19 X 4,5 sur port série et parallèle.*

LIGHT - Suite de la page précédente

qualité qui n'est pas très éloignée de celle de Postscript.

Si, plus tard, l'acheteur de *Light* hérite d'une imprimante Postscript, la mise à niveau PPM lui coûtera la différence de prix entre les deux versions.

Upgrade Editions, distributeur de ces deux programmes, s'apprête à commercialiser presque 600 fonts postscript Adobe Type 1, adaptés pour l'Amiga à partir de fonts sur PC et Mac. Le prix sera d'environ 250F par famille (un style d'écriture en normal, gras, italique et gras-italique), c'est à dire la moitié du prix des fonts Bitstream. (*Upgrade Editions, 30 rue Coriolis, 75012 Paris, tél (1) 43-44-78-88*).

Voici les caractéristiques du Z-Scratch fournies par l'éditeur (le chiffre 1 fait référence à une version Pro qui sera disponible en Septembre 1991):

Enregistrement Numerique: Echantillonneur mono ou stéréo - 8 à 44 KHz (1); 26 sons stockés en mémoire - pas de Direct-To-Disk; stockage illimité sur disquette ou disque dur; appel du son au clavier ou à la souris; pré-écoute digitale - vu-mètres dynamiques.

Editeur De Son Complet: Sonogramme pour repérer les coupes de bandes; Réglage de la vitesse de lecture et d'enregistrement; coupe du son très précise à 1/28000e de seconde; zoom pour une coupe encore plus précise; copie et destruction des sons en mémoire.

Synchroniseur: Le son ou la séquence se synchronise sur différents signaux:

- TOPS MUSIQUE
- BPM
- SYNC IN TTL
- MIDI (1)
- BOITE A RYTHMES (1)
- GPI (1) (Bruitages en Vidéo)

Ré-injection sur une SYNC OUT pour synchroniser d'autres appareils externes (ex: Déclenchement Strobos - Pilotage Moteurs X/Y).

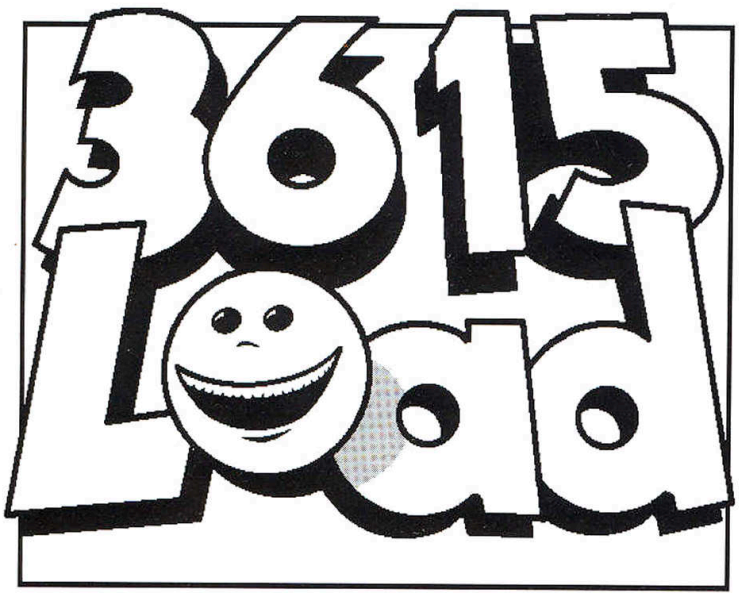
Sequenceur Illimite 100 pas de séquences; construction d'une séquence facile et intuitive; possibilité de répéter plusieurs fois un son; séquenceur totalement synchronisable; effets digitaux accessibles même dans une séquence; possibilité de créer un son à partir d'une séquence.

Effets Digitaux Temps Réel: modification du volume du son; modification de la vitesse de restitution du son; retards digitaux variables; effets de scratch.

Applications: Magnétophone de montage; lecteur de jingles; bruitages en temps réel; post-synchronisation en vidéo via GPI.

Bientôt une cassette VHS de formation et d'application.

(Z-Scratch V1.0a par Jean-François ROMA. Zirconia Software cherche des revendeurs en France mais aussi en Europe.)



A.E. 89-190

3615 Load, "vivez mondial" !

La Messagerie Internationale
Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec **la Messagerie Internationale de Load**, pratiquez une ou plusieurs langues étrangères en dialoguant directement avec des utilisateurs des 5 continents, prenez des contacts pour préparer vos vacances à l'étranger.

3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement
La variété - La qualité - L'efficacité

2.500 logiciels gratuits

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour **Amiga**, **Atari** et **PC**. Grâce au kit de téléchargement, les logiciels vous parviendront en quelques minutes.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Machine (Marque, format disquette) : .....

O Je souhaite recevoir le câble et la disquette d'utilitaires pour 135 F TTC franco de port.
O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que la disquette d'utilitaires pour 45 F TTC franco de port.

Date et Signature (des parents pour les mineurs)

Renvoyez ce bon et votre réglement à J.M.D. Communication sàrl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

ANEWS 37

NEWS - FRANCE

Fédération Internationale des Clubs Amiga Francophones (FICAF): ça avance!

L'inauguration de cette fédération était annoncée dans notre No 34 (Avril), et depuis il y a eu du progrès, d'après une mise à jour publiée dans le No 6 du journal du Club Atacom.

Au départ le club régroupait Atacom et le Club Européen Amiga de Bruxelles.

"Déjà deux autres clubs français, Amigazur et BUGSS, nous ont fait part de leur volonté de participer, et d'autres clubs, comme IRIS, nous ont contactés. Ils n'attendent plus que le montage des structures: cotisations, responsabilités, règlement intérieur, etc.

"Pour Atacom, Christian Durand est le correspondant fédéral. Il se mettra en rapport avec les autres correspondents Fédéraux des clubs Français, et nous donnera des nouvelles de leurs décisions communes.

Le groupe d'utilisateurs Amiga de Bordeaux, BUGSS, distribue la version 5.13 du CShell avec documentation en français.

C'est la dernière version sortie, directement obtenue auprès de l'auteur. On y trouve notamment des possibilités de menus dans les fenêtres, des classes de fichiers pour une approche orientée objet, la complétion par TAB, ainsi que de très nombreuses commandes encapsulées, dont le fichier manuel (francisé lui aussi!).

Pour l'obtenir, envoyer un chèque de 20 FF à l'ordre du 'BUGSS' à BUGSS c/o Olivier Berger 4, Place de l'Aube 33170 GRADIGNAN. Et très bientôt, une version totalement francisée (également les messages d'erreurs) devrait sortir. Prochainement aussi disponible auprès du BUGSS, SKSH 1.7 avec doc également francisée. De plus amples informations dans le prochain numéro.

PDS FREE DISTRIBUTION, une association de distribution de logiciels de domaine public, va progressivement s'eclipser tandis que ses membres se transforment en PDS-Free Distribution Software SARL, un "service domaine public professionnel".

Mr Michael Maguerre, co-gérant de la nouvelle société, signale que les commandes des adhérents sont toujours traitées par l'association.

Devant l'accroissement de la demande et le travail colossal qui en résultaient, les membres de Free Distribution ont eu de plus en plus de mal à trouver le temps libre pour satisfaire bénévolement la demande.

La société proposera de nouveaux titres et collections, les disquettes-supports de grandes marques uniquement, 48h maximum d'execution de la commande, l'écoute des besoins de l'utilisateur, et un tarif de 20F TTC la disquette, port en colissimo compris.*(FDS SARL, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cedex, tél 20-02-06-63).*

Phoenix-DP est né

Phoenix-DP est une organisation marseillaise de diffusion de programmes du domaine public pour Amiga. Elle propose de nouveaux services, comme des cours d'assembleur "clairs et concrets" par correspondance, et promet d'autres projets.

Phoenix dispose de plus de 2000 programmes de DP.

L'équipe communique: "Nous espérons avoir un développement du domaine public en France aussi important qu'en RFA ou en Grande-Bretagne. Celui-çi semble la seule alternative au piratage des logiciels. Mieux vaut avoir une version démo d'un jeu dans le domaine public, qu'une version piratée circulant sous le manteau. Nos voisins européens l'ont compris".

(Phoenix-DP, 90 rue Dragon, 13006 Marseille)

Montrez donc vos talents

Un combat d'infographistes sur écran géant sera parmi les événements au festival d'Assier qui se déroulera du 9 au 11 Août dans le département du Lot.

Le groupe "Les Films du Genièvre" invitent tous les amateurs d'infographie à venir confronter leurs talents dans les jardins du chateau d'Assier, en public et en direct sur des Amiga reliés à des vidéoprojecteurs et accompagnés par le groupe de musique électro-acoustique d'Albi.

Le Festival est consacré au jazz, à la musique contemporaine, au théâtre et à "d'étonnants spectacles-performances". *(Renseignements: 65-37-00-71)*

Concours Vidéo

A l'occasion du 1er Festival de la Jeune Création Vidéo Européenne qui se tiendra à Aubagne en Octobre prochain, l'Association Méridien lance un concours. Pub (2mn maxi), reportage ou fiction (7mn) - tout format vidéo - sont à envoyer avant le 15 juillet à l'Association Méridien. Règlement du concours disponible au Centre Information Jeunesse Aquitaine, 5 rue Duffour Dubergier, 125 cours Alsace Lorraine, 33000 Bordeaux, tél 56-48-55-50

Pixel Party II se prépare

Les Editions du Syllogisme, éditeur de la vidéocassette Pixel Party, annonce que ***Pixel Party II*** est en préparation. On y retrouvera une partie des participants de la première édition ainsi que de nouveaux auteurs à qui le Syllogisme propose de "produire" et éditer leur travail dans une des cinq rubriques de Pixel Party II: **dessins animés 2D**, **3D**, **Vidéo-clip**, **Art-Vidéo** et l'espace "**tremplin**", 10 minutes pour 20 auteurs dont les créations (démos, shorts...) seront montées en clips très rapides.

Le Syllogisme accepte vos travaux sous toutes les formes, en vidéo si qualité et format professionnel (minimum *U*-Matic *ou* SVHS, BVU ou Betacam conseillé et en fichiers jusqu'à 18 mégas, et assure les frais de postproduction pour les travaux et projets qui seront sélectionnés, soit le transfert vidéo, le montage et la masterisation Betacam, ainsi que la sonorisation réalisée par des musiciens et truqueurs professionnels. Sélection des travaux jusqu'en Août91, pour une Pixel Party II sur vos écrans en Septembre 91.

. Les graphistes peuvent envoyer dès maintenant leurs travaux ou contacter Didier Soriot, aux Editions du Syllogisme. 14 rue Fermat. 75014 Paris. Tél.: 43 20 25 18.

Alliance 3D,

Alliance 3D, association spécialisant dans le domaine public graphique, annonce la disponibilité de ses collections Pumpkin, Anims et Images et d'une banque d'objets tous formats. (Alliance 3D, 89 rue du Mont Gerbault, 93800 Epinay/Seine.)

Ici l'ombre

*Signalons la création, sur le serveur minitel SHADOW, accessible en 3614 code STR*SHADOW ou 3615 code STEP*SHADOW, d'une très belle rubrique Amiga avec affiche, bidouilles, programmation, graphisme, musique et jeux. Le sysop est ADS et CCWH anime la rubrique Amiga. (Pour informations: Sté Alphacom, 10 rue de Lucelle, 68100 Mulhouse, tél 89 46 31 34)*

VOTRE SPECIALISTE Amiga

POUR TOUT RENSEIGNEMENT AU SUJET DE CETTE NOUVELLE RUBRIQUE APPELEZ *AmigaNews* AU 61.42.65.75

MIDI-PYRENEES

31
SUDINFO
TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.
30 RUE PERALDI
31000 TOULOUSE
TEL 61.54.66.33
TELECOPIEUR 61.44.99.36

31
SOFT-HEROS
LOGICIELS,ENVIRONNEMENT, FOURNITURES.
83 ZI ROSE-NEIGE
31058 TOULOUSE
TEL 61.26.35.98
TELECOPIEUR 61589633

31
TECHNO GRAPHIE
CoursPrives
CAO-DAO-2D-3D-PAO
18 BD LAPORTE
31330 TOULOUSE
TEL 61.52.36.99

31
INFOPLUS
ETUDE, CONCEPTION,REALISATION DE LOGICIELS.
CONSEIL EN INFORMATIQUE.
VENTE MINI ET MICRO.
FORMATION.
RENSEIGNEMENTS: TEL 61.88.25.36

ILE-DE-FRANCE

75
NEWSOFT VIDEO
TECHNICIENS
SUPPORT CLIENT
SPECIALISE AMIGA
PARIS
TEL 45.46.22.78

75
MICRO PLUS
INFORMATIQUE
12 AVENUE DAUDET
75 PARIS

77
softA.D.I.S
SPECIALISTE
DU TRAITEMENT
LASER
77270 VILLEPARISIS
TEL16.1.64.25.33.95

75
COMPUTE SERVICE
CREATIONS GRAP
LOGO.SCANI
SPECIALISTE
TEL 16.1.88.9

75
AMISH
23 RUE
75023
LOGI
ET MATERIA
Te
16-1

75
P
PS

75
POINT PS

AQUITAINE

24
AUTO MICRO 24
EYMET

24
AUTO MICRO 24
24500 EYMET
TOUT POUR L'AMIGA
NEWTEK - SUPRA.
Tél 53-23-76-16
Ouvert le lundi

ALPES

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA ! FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE *d'AmigaNews.*

AXI
S
ATERIEL
LAIS

UTER
VICE
MATIQUE
AUTIQUE
N DE PRODUCTION
RONOTIQUE
TEL 74.65.12.13

33
AMIGA CENTER
EXCLUSIF: REMISE
A2000 A500
15 AVENUE TOURET
33000 BORDEAUX
TEL 56.23.88.14

AmigaNews
33 rue Sainte Lucie
31300 Toulouse
tel: 61.42.65.75 Fax: 61.42.68.76

Toutes les adresses sur cette page sont fictives.

LE STYLO SOURIS

Vous souvenez-vous de ce joli stylo-souris dont vous avez pu voir la photo en page 9 du numéro de juin?

J'ai pu l'emprunter et l'essayer, et voici mon compte rendu.

Le stylo-souris se prend bien en main. C'est à peu près tout ce que je lui ai trouvé de positif!!!

Même sur un tapis de souris, on a très vite l'impression qu'il glisse. On s'aperçoit qu'en l'inclinant trop, la bille décolle et c'est normal. On corrige et on s'aperçoit que çà glisse encore. Çà glisse aussi dès qu'on veut aller un peu vite. En plus, il faut pour parcourir l'écran de l'Atelier horizontalement, près de trois fois plus de distance qu'avec une souris ordinaire, ceci sur le réglage "1" de Preferences. En dessinant, on constate une curieuse tendance du stylo-souris à préférer les horizontales et les verticales. Alors que j'avais réussi, après moultes tentatives, à faire ma signature avec une tablette graphique, je n'y suis pas arrivé avec le stylo-souris.

Le dessous de la souris comporte une petite trappe articulée sur une charnière, qui permet de retirer la bille pour la nettoyer, ainsi que les rouleaux, encore que la feuille livrée avec l'engin reste parfaitement silen cieuse sur ce sujet, alors qu'elle vous explique que vous pouvez nettoyer le câble et la souris à l'eau savonneuse autant de fois que vous le voudrez (sic).

En ouvrant cette trappe on a immédiatement accès aux raisons techniques des défauts de comportement constatés.

Conception mécanique

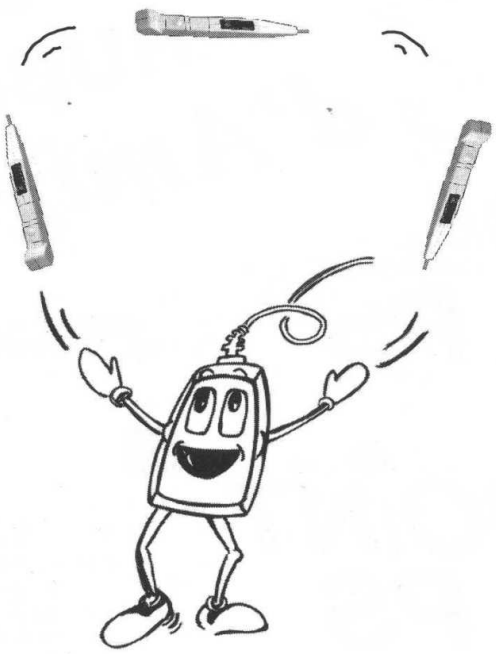
La bille est en verre ou en tous cas elle est faite d'un matériau très dur et très lisse. Elle entraîne les encodeurs (voyez le numéro de mai pour des explications sur ce mécanisme) par le biais de galets métalliques munis d'une gorge en V.

Du verre sur du métal, cela ne peut que glisser, et mal heureusement, il faut que çà glisse, comme on va le voir.

Les galets ne sont pas, comme dans toutes les souris essayées jusqu'à présent, à la hauteur du milieu de la bille. Il en résulte inévitablement une difficulté de découplage mé- cani que des mouvements selon les deux axes, ce qui explique la tendance à préférer les mouvements verticaux ou horizontaux.

En effet, la bille est entraînée par le galet correspondant à l'axe horizontal, mais elle doit déraper sur le galet de l'axe vertical, puisque ces axes ne sont pas sur l'équateur de la bille ; de plus, les galets étant creusés en V, elle doit déraper sur deux points.

Il y a une raison à cela: dans une souris normale, c'est le poids de la boule qui met celle-ci en bonne position, elle ne reçoit aucune pression venant du haut et un troisième galet à 45 ° muni d'un ressort agit latéralement pour la maintenir en contact avec les galets des encodeurs. Lorsque l'on se déplace horizontalement, la bille roule sur le galet de l'axe horizontal, et pivote en un seul point sur l'autre galet. Dans le cas présent, la bille, très petite, est nécessairement trop légère, et c'est en appuyant légèrement (le moins possible) sur le stylo qu'on la maintient au contact des galets, d'où la nécessité de disposer ces derniers un peu plus haut que le milieu de la boule.



Mesure de la résolution.

Les disques des encodeurs sont bien visibles; ils comportent 8 créneaux, ce qui correspond à 32 impulsions par tour, ce que l'on vérifie aisément en faisant tourner un disque à la main et en comptant le nombre d'impulsions reçues, par exem ple en regardant la fonction "coordonnées" dans Deluxe Paint. Le diamètre des galets au point de contact avec la bille est de l'ordre de 2 mm, ce qui donne environ 6.3 mm au tour, donc 4 tours par pouce, soit environ 128 impulsions par tour, la moitié de ce qui est annoncé. Cherchez l'erreur, je n'ai pas trouvé.

En fait, en allant le plus doucement possible, il faut environ 20 à 22 cm pour parcourir l'écran de l 'Atelier (réglage "1" dans Preferences), soit environ 8 pouces pour 640 impulsions, ou une résolution apparente de 80 points par pouce. Il y a donc un sérieux glissement, conséquence assez logique de la disposition des galets par rapport à la bille.

Je rappelle que pour une souris à 200 points par pouce, il faut un peu plus de 8 cm de déplacement pour parcourir horizontalementl'écran de l'atelier, et tout le monde pourra le vérifier sur la souris Commodore.

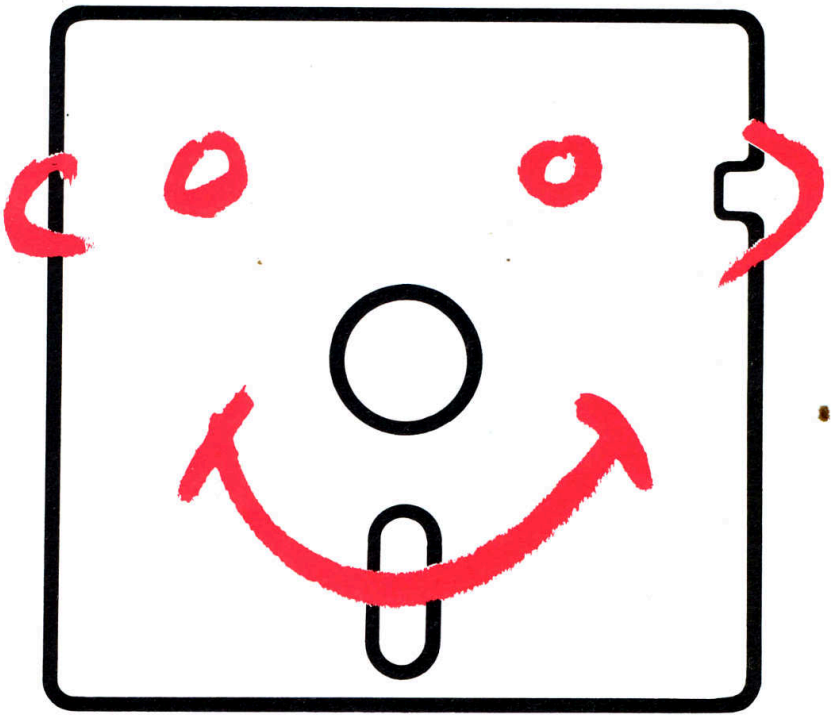
Je ne ferai aucun commentaire sur le fait de vendre cette souris environ 800 F avec Deluxe Paint II. C'est une approche commerciale qu'il appartient à l'acheteur de juger en fonction de ses besoins.

Le stylo-souris est une bonne idée, mais il présente au réalisateur un petit défi technologique que Golden Image n'a pas résolu. L'effort valait la peine d'être tenté.

Conclusion

Avant d'acheter quoi que ce soit, essayez . Si vous trouvez que le produit vous convient, achetez. Mais sans essai, n'achetez pas!

Pierre Ardichvili



Quicktel connaît 3000 logiciels, demandez à être présenté!

Un logiciel qui a ses entrées chez 3000 logiciels mérite déjà qu'on le connaisse. Si en plus ces logiciels sont gratuits, alors il faut le connaître très vite! Avec Quicktel, vous téléchargez non seulement les meilleurs logiciels du domaine public, mais aussi les exclusivités SM1, et une sélection des meilleurs shareware. Au total, plus de 3000 logiciels que vous copiez gratuitement* sur 3615 SM1. Pour télécharger vous connaissez le système.Vous avez simplement besoin du câble de liaison micro-Minitel et de Quicktel.

Connectez-vous sur le 3615 SM1, choisissez votre logiciel dans la rubrique "Banque SM1", et constituez-vous une logithèque impressionnante à peu de frais. Pour faire connaissance avec Quicktel, c'est plus facile que jamais: tout simplement parce que du 15 avril au 13 juillet 91, Quicktel est gratuit dans toutes les boutiques micro signalées par le sticker SM1**. Alors, demandez à être présenté!

*Vous ne payez que la communication (1,25 F/mn).
**Liste complète des boutiques sur 3615 SM1.

CP 69874

3615 SM1

Distributeurs, contactez-nous !
Canal 4 - Fax : (1) 42 36 41 95

COLORBURST

Une boîte de coloriage de 16 millions de crayons.

A la dernière AmiExpo de New York, je vous ai raconté que le graphisme sur Amiga s'exprimait: partout en 24 bit planes. Les solutions arrivent en France de plus en plus nombreuses et je n'hésite pas à faire pâlir d'envie les graphovidéastes virtuels que vous êtes. En effet, la bien connue société BUS+ m'a confié la carte COLORBURST afin d'en apprécier les qualités.

Le package

Dans une boîte en carton rehaussée: d'une couverture quadri, se présente un fin classeur, genre écolier, contenant deux disquettes roses, genre écolière, et une petite doc qui semble assez succincte. Viennent ensuite un transfo tout petit, un câble vidéo 23 broches et une boîte de la taille d'un vieux lecteur de disquettes Amiga.

L'installation

Pour le boîtier décrit ci-dessus, rien de plus simple! Il s'insère entre la sortie vidéo de l'Amiga et le moniteur. Point n'est besoin de démonter le capot puisque tout est externe. Une fois ces branchements réalisés, j'actionne avec émotion l'interrupteur de mon 2000, et là, pas de surprise, le système est transparent.

Coté programme, la première disquette propose l'installation sur disque dur du programme de dessin et des utilitaires d'affichage : clic-clic et le tour est joué. La deuxième disquette contient des images somme toute assez peu convainquantes. Il est à signaler que le painter existe en version compilée 680X0.

Premiers tests

Un petit programme dans les utilitaires permet de vérifier tout de suite le bon fonctionnement du dit engin. Hocus-Pocus et voici à l'écran successivement un superbe dégradé de gris, un cycling de 16 millions de couleurs, un écran façon mire de barre et un scrolling diagonal plein écran. Tout fonctionne du premier coup, Bravo! Passons au programme de dessin.

Aidé par ma carte A3001, en quelques fractions de secondes je rentre dans le premier écran qui propose les différentes résolutions disponibles :

Si la carte elle-même est capable d'afficher la plus haute résolution·overscan de l'Amiga, à savoir 768 x 580, en revanche, le painter ne le supporte pas. Avec 1 Mo de chip, ce qui est le cas des possesseurs de 2000, seule la basse résolution interlacée overscan est exploitable. Autant dire que sur un Amiga 500, sur lequel j'ai également testé l'engin, seule la plus basse résolution sera accessible.

La doc est extrêmement évasive et l'on rencontre un bug à tous les coins de fonction. La version que j'ai eu en test est la 1.0, il est à souhaiter que le développement corrige rapidement tous ces défauts qui rendent ce programme à la limite de l'inexploitable. A noter toutefois, d'excellents dégradés, de très belles transparences et un aérographe qui exploite près bien la copieuse palette. De plus ce programme nommé CB-PAINT sait charger une très grande variété de formats (***IFF***, ***IFF24***, ***RGBN***, ***TARGA***,...).

Calculons des images

Les utilitaires fournis permettant un affichage de 768 x 580 en 24 bit planes (le boîtier *ColorBurst* contient 1,5 Mo de RAM pour l'affichage), je ne résiste pas à l'envie de calculer des images virtuelles, avec ***Sculpt***, ***Real 3D***, ***3D Professional*** et ***Turbo Silver***. Une fois convertis mes fichiers au format *IFF24*, les yeux embués de larmes, je regarde à l'écran la parfaite restitution des images générées. L'Amiga vient de prendre la dimension des grosses stations de travail!

Dans les utilitaires on trouve un programme de slide-show qui permet d'enchaîner en cut tous vos beaux dessins. Sans doute conscient des carences évidentes des différents programmes, *M.A.S.T.*, qui a développé cette carte, propose au développeurs dont je ne suis pas, les codes sources pour mieux exploiter les possibilités alléchantes du *ColorBurst*.

Avant de restituer ce merveilleux engin, je reste plein d'espoir en ce qui concerne l'arrivée de programmes de dessin dignes de ce nom (je pense à *TV Paint* de *Tecsoft* sur la carte *Harlequin*), car en l'état actuel des choses la solution *ColorBurst* manque de maturité.

Solutions Low-Cost

Rapportant, la mort dans l'âme ce beau boîtier chez *BUS+*, je découvre deux autres solutions vers lesquelles cette société s'est

VOUS AVEZ CHOISI COMMODORE, NOUS AUSSI

AMIGA 2000	
A 2500 : 68030/25 2Mo + 40 Mo	13 490
Carte **2 Mo** ext. **8 Mo**	1 690
Carte **Flicker Fixer** + **Multisyncro** (1950)	5 490
68030/68882/25 Mhz +**2Mo 32 bits**	4 990
68040 Fusion Fourty	25 990
AMIGA 3000	
A 3000 16 Mhz **(2Mo Dur 40 Mo)**	18 500
A 3000 UNIX* 25 Mhz **(5 Mo Dur 100 Mo)**	23 500
Moniteur **Multisyncro** 1950	4 500

*Unix clavier qwerty

A 500 + 512K Péritel horloge **2990**

A 2000 **5290**

Deskjet 500 4990
Garantie 3 ans dont 1 an sur site

20 Mo Autoboot 1790
Non Autoboot 1490

Le **CDTV** est disponible, livré avec 5 titres en français.

PROMO GVP	
80 Mo Seagate Serie **II**	3 990
48 Mo Seagate Serie **II**	3 390
A 3001/40Q/4 ou 8Mo à partir	11 990
NEWS GVP :	
68030 serie II +1 Mo (ext 13) +80 Mo Seagate **SCSI**	12 990
AMIGA 500	
A590 : Dur **20Mo + 2 Mo**	3 690
Ext. **512 Ko + Horloge**	380
Lecteur **3.5 externe**	590
Promo : ext. **512 Ko + Drive**	895
RAM et D. DUR	
pour **A 590** les **512 Ko**	250
pour **carte A 2058** les **2 Mo**	890
pour **A 3000** (ext 16) **4 Mo Static column**	4 790
Dur : 1.6 Giga	32 600
1.2 Giga	27 800
700 Mo	19 900
Amovible Syquest : interne	3 990
externe	5 990
CD ROM : interne	5 900
externe	6 500
Disque magnéto-optique : 650 Mo externe avec cartouche :	29 990

Disquettes	**les 10**	**30**
	les 100	**290**
	les 500	**1400**

INFOLOGS
205,Rue St Pierre 13005 MARSEILLE 91 47 01 79

Document réalisé sur **Amiga 3000** et **Professional Page**

Offre promotionelle dans la limite des stocks disponibles

finalement orientée: le ***HAM-E*** et le ***HAM-E+*** qui permettent elles aussi le traitement des fichiers 24 bit planes. Les deux heures passées à explorer cet autre système ne suffisent pas pour en faire un test rigoureux. Mais les mois de juillet et août entiers me permettront de vous en faire un test très détaillé pour notre numéro de rentrée. Ce que j'en ai vu m'autorise à vous dire qu'accompagnée d'une doc très abondante et de programmes très riches, tant pour la retouche d'images que pour la création graphique, ces nouvelles solutions semblent des plus prometteuses, et ce, pour la moitié du prix de la *ColorBurst*, à savoir aux environs de 4.000 F TTC.

Conclusion

Comme nous l'avons annoncé, l'année 91 marque un tournant déterminant dans l'exploitation de nos machines chéries et je pense que les pauvres 4096 couleurs ne seront bientôt qu'un lointain souvenir.

Devoirs de vacances: Observez bien les belles couleurs de la nature et préparez vous à les afficher sur vos moniteurs.

Amusez-vous bien, votre serviteur

Frédéric Labaltan

Les caractéristiques techniques suivantes ont été fournies par Essonne Mailing, qui distribue la carte en France.

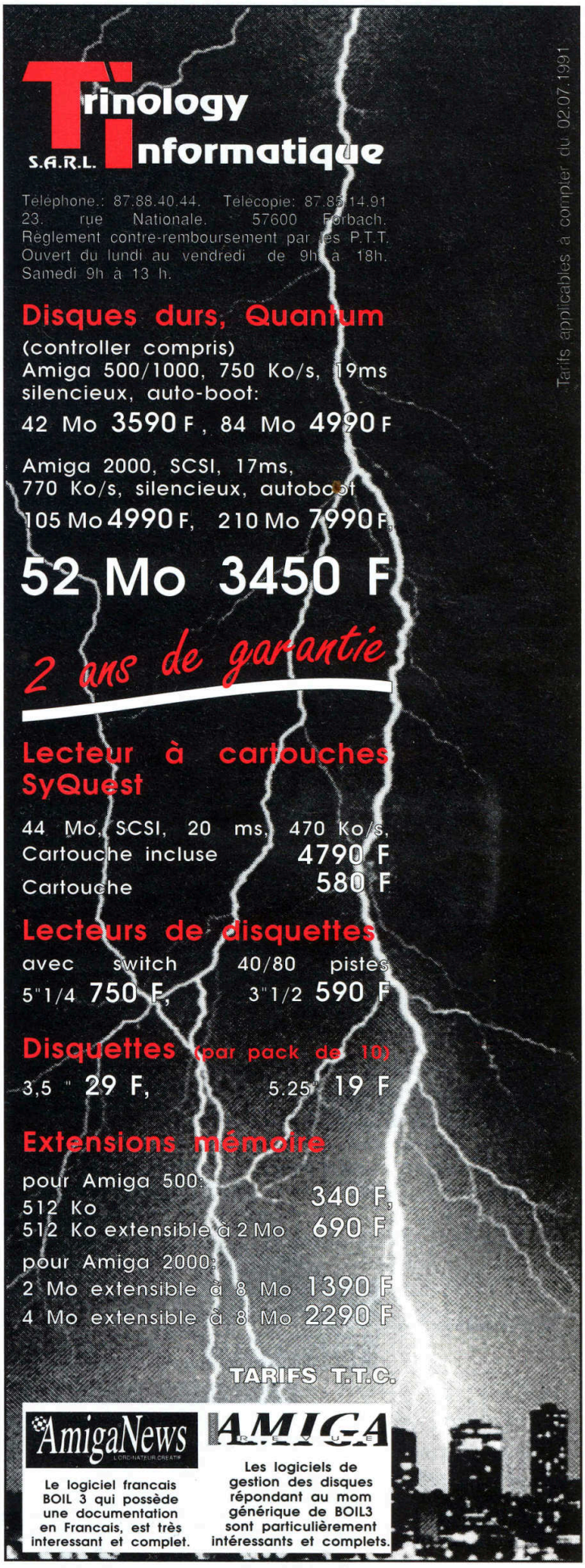
- S'enfiche sur le port vidéo de tout Amiga.
- Véritable 24 bits par pixel.
- Résolution maximale 768 x 580 en PAL.
- Processeur graphique VLSI permettant les déplacements temps réel à l'écran (déplacement horizontal et vertical continu).
- Sprites, stencils et surimpression 24 bits.
- Changement des registres de contrôle et des modes sur toute ligne balayée.
- Vitesse d'horloge 28 Mhz.
- Sortie vidéo séparée: R,G,B et Sync 1 volt
- Vitesse de transfert de données: 5,5 Mo/seconde via la DMA de l'Amiga.
- RAM vidéo 1,5 Mo en architecture 48 bits.
- Affichage 24 bits en avant ou en arrière des graphiques Amiga.
- Effets spéciaux temps réel: fondus, cyclage de couleurs, polarisation, solarisation,...
- Connectable à un moniteur multisync avec le câble approprié (4 CINCH..23 broches Sub D).
- Connecteur vidéo en sortie aux normes Amiga 23 broches.
- 100% compatible avec tout genlock externe ou encodeur.
- Largeur effective de bande vidéo: 7.15 Mhz.
- Alimentée automatiquement par l'Amiga.
- Livrée avec CBPaint, logiciel de dessin 24 bits.

ColorBurst possède 2 modes intégrés:

- l'un autorise un mixage tout à fait libre de graphiques Amiga et ColorBurst, notamment des pixels ColorBurst peuvent apparaître devant les graphiques Amiga, d'autres derrière. Les images peuvent être mélangées avec la plupart des logiciels Amiga.
- l'autre permet une double zone d'affichabe avec effets de volets et de transitions entre les 2 zones (technologie 48 bits utilisables en mode 384 x580).
- Mode 24 bits de cette carte et sa sortie séparée R, G, B et Sync permettent de fournir un signal "Broadcast" et encodable en tout format (y compris le SECAM).
- Enfin, il est important de signaler que cette carte peut être programmée via le Blitter, le Copper ou l'Intuition.
- Elle est d'ores et déjà commercialisée au prix de 7990 F TTC.

Quelques informations complémentaires

- La doc de la carte et du logiciel sera fournie en français en septembre prochain.
- D'après Essonne Mailing: les bugs repérés sur le logiciel seront réparés.
- Les mises à jour seront fournies gratuitement aux clients d'Essonne Mailling
- Une interface avec Caligari est actuellement en cours d'élaboration pour une sortie directe des images générées.
- Essonne Mailling demande 8 à 10 jours de délais de livraison.



NERIKI KI MOUSE COSTO !!!

Bonjour, nous réouvrons ce mois ci notre rubrique vidéo, que nous souhaitons sous peu permanente, vu la demande de plus en plus importante d'informations sur les liaisons informatiques video. Nous espèrons vous apporter, au fil des mois, des réponses aux nombreuses questions que vous vous posez aussi bien dans le domaine de la video amateur que professionnel. Cette rubrique est aussi la vôtre et nous comptons sur votre collaboration pour la faire évoluer dans le sens que vous le souhaitez, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire connaître vos besoins. Ce mois ci nous avons testé pour vous un genlock /incrustateur /codeur de la société australienne ***Fordray Manufacturing PTY LTD*** *le* ***Neriki Image Master d****ont le distributeur exclusif pour la France est la société* ***Sidev*** *que nous remercions vivement pour nous avoir permis d'effectuer ce test dans les meilleures conditions.*

Esthétique

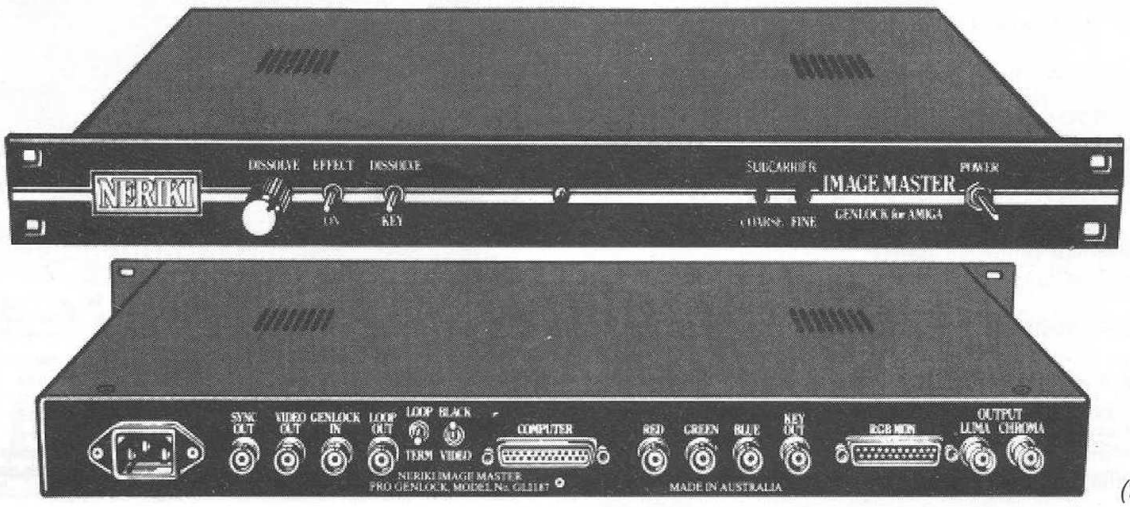
Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais pour ma part j'aime bien travaillé avec de belles machines, il serait temps que les vendeurs de peinture industrielle arrêtent les soldes sur les gammes gris-beigasse. C'est donc avec d'autant plus d'empressement que j'entreprends le déballage d'un boîtier noir, bleu et gris (test esthétique : 20/20, superbe le "look"australien), d'une documentation sous forme d'un livret aux mêmes couleurs, d'un câble de liaison Neriki-Amiga et d'un câble d'alimentation.

Rappel

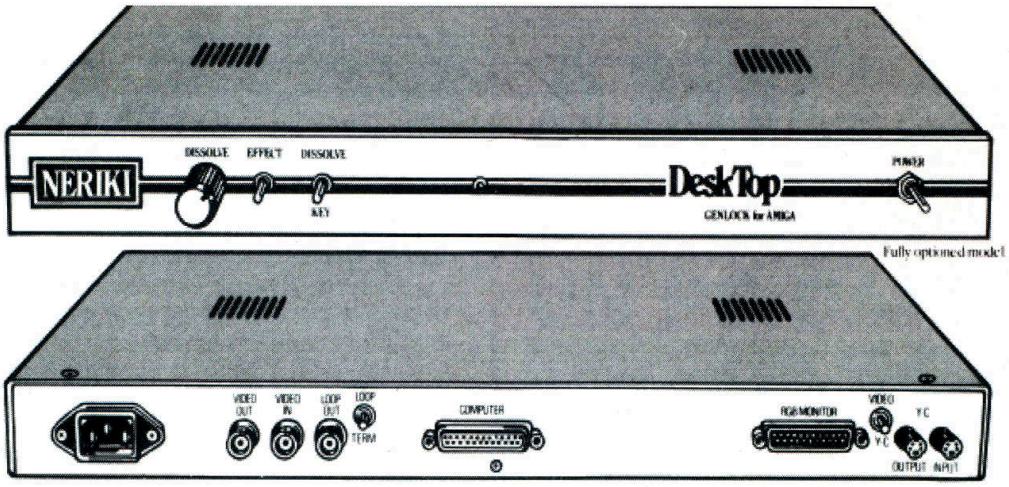
Dans le monde AMIGA on utilise le plus souvent le terme genlock seul pour parler de ces créatures hybrides qui nous ouvrent les portes du monde vidéo. Est-il besoin de vous rappeler qu'en plus de cette fonction, qui permet de mettre en phase un signal vidéo de référence et le signal de l'Amiga, le boîtier intègre un incrustateur qui permet l'incrustation d'une image Vidéo dans une image provenant de l'Amiga (en lieu et place de la couleur 0) et un codeur qui sert lui au codage en composite Pal du signal RVB de l'amiga incrusté ou non sur l'image vidéo, pour vous permettre d'immortaliser vos superbes créations.

Deux Modèles

Le modèle que nous allons tester le **Neriki Image Master** est conçu pour une exploitation en régie, un autre modèle est aussi disponible le **Neriki Desktop** qui ne diffère de son ainé que par la suppression de certaines options (sortie RVB et Key, controle chroma phase) permettant d'offrir à qualité égale un produit moins cher. Le choix entre ces deux modèles dépendant de l'environnement vidéo dans lequel vous travaillez et du nombre de brouzoufs que contient votre bourse. Les remarques qui suivent peuvent donc s'appliquer aux deux modèles à quelques options prés (*voir fig. 1 et 2*)



(fig.1)



(fig.2)

Premières Impressions

Etant conçu sous forme de boîtier externe auto alimenté, le **Neriki Image Master** fonctionne avec tous les modèles Amiga du 500 au 3000 en passant par le 1000, ce qui mérite d'être souligné car assez rare dans le monde des interfaces. On peut l'installer en rack mais ses mensurations lui permettent de se glisser sans problème sous votre moniteur.

La documentation qui accompagne le genlock est pour le moment (la SIDEV envisage une traduction) en Anglais ce qui me direz vous n'est pas un réel problème en soi sauf quand on s'aperçoit que de plus en plus de personnes utilisent des machines à 10% ou moins de leurs réelles possibilités car ils ne prennent pas la peine ou sont dans l'incapacité de lire une documentation anglaise correctement.

Ceci étant dit (on ne le dira jamais assez si l'on veut que cela change, fermons la parenthèse et revenons à nos kangourous), je ne pense pas, malgré tout, que vous rencontrerez de réelles difficultés pour la prise en main et la connectique du **Neriki Image Master,** son ergonomie et sa finition vous facilitant grandement la tâche.

Les Entreés/sorties

Sur la face arrière on trouve une sortie Y-C (les plus attentifs auront remarqués sur l'illustration que la sortie Y-C s'effectue par l'intermédiaire de connecteurs BNC ?? renseignement pris auprès de l'importateur les modèles actuels ont été modifiés et offrent maintenant un connecteur Y-C normalisé), un connecteur DB23 pour le moniteur Amiga, une sortie Key externe, une sortie composante RVB synchronisée, une entrée D23 pour la liaison Amiga/genlock, un sélecteur pour signaler au genlock quel type de signal de référence on utilise Blackburst ou source vidéo, une sortie Loop pour un moniteur de contrôle de l'entrée vidéo composite, un interrupteur pour un bouclage de cette sortie de contrôle, une entrée pour un signal vidéo de référence type Blackburst ou n'importe quelle source vidéo composite Pal, une sortie composite PAL de l'image Amiga ou mélange incrusté, une sortie synchro permettant de récupérer la synchro du signal de référence.

La face avant bien que plus épurée n'en est pas moins intéressante car nous trouvons en plus de l'inter général, deux commandes de réglage de la phase chroma: déphasage à 180° et réglage fin.

Et pour finir (en beauté) un potentiomètre et deux sélecteurs qui permettent d'effectuer des effets de fondu entre image Amiga et source vidéo. Le réglage manuel vous permet de choisir la vitesse de transition ainsi que l'intensité de l'image Amiga pour réaliser des effets de surimpression.

Et Le Test ?

On y vient, nous avons effectué les tests avec une configuration "home studio" puis en régie vidéo Betacam/S-VHS.

Dans le premier cas nous avons utilisé un camescope 8mm (sony v200) comme source vidéo de référence et un magnétoscope U-matic pour l'enregistrement en Pal. La synchro se passe très bien, les effets de fondu, l'incrustation sont très réussis et le codage Pal nous permet d'avoir en sortie une image bien équilibrée. En régie nous avons utilisé un Blackburst en signal de référence et en sortie nous avons testé l'enregistrement en composante RVB et en S-VHS, résultats excellents.

Nous avons profité de la présence d'un vecteurscope et d'un moniteur de profil pour contrôler la qualité des signaux, rien à dire si ce n'est une petite réserve sur la sortie PAL (provisoire voir *dernière minute*).

Conclusion

j'ai aimé :

- les sorties RVB et Y-C
- la qualité du genlockage
- les possibilités de fondu
- le "look" et la finition

regrets (suggestions):

- présence d'un signal de référence obligatoire (pénalisant pour une configuration "maison" investissement vidéo important), un sélecteur synchro interne/externe serait le bienvenu.
- doc en anglais
- absence d'un réglage de phase horizontale à vis permettant le calage précis de l'image Amiga dans un fond vidéo, l'option actuelle demandant l'utilisation des préférences Amiga est trop lourde et manque de précision.
- absence entrée Y-C (présente dans le modèle **Desktop**)

Dernière minute :La SIDEV nous informe qu'elle a récemment rencontré les concepteurs du Neriki de passage à LYON, ils lui ont signalé des améliorations importantes dans les derniers modèles au niveau du codage PAL, Y-C et de l'incrustation, de plus des études sont en cours pour apporter les modifications que nous suggérons dans nos regrets.

La démarche dynamique et l'écoute des utilisateurs de ces deux sociétés nous permettent d'espérer, dans les mois qui viennent, le genlock "idéal" que nous attendons tous.

A bientôt et profitez de l'Eté pour désensabler votre Amiga.

Jean-Luc Faubert

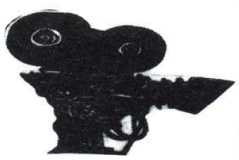
IMAGE MASTER : 17.500 frs HT, DESKTOP : 9.900 frs HT, un troisième produit de la gamme NERIKI est maintenant disponible en France un codeur PAL/Y-C le CE100 pour 4.200 frs HT (on en reparlera).Distributeur: SIDEV, 42 rue du Lac, 69003 Lyon, tél 78-60-66-90, FAX 78-95-49-55

Vidéo-3D: On cause

STARRING LAURENT LICHTENSTEIN

Chers amigaphiles bonjour, chers amigaphobes bye-bye, aujourd'hui si nous causions un peu de pratique ... alors même que l'on va essayer de faire un générique pour une chaîne de télé,voilà le sujet du jour.

Devoirs de vacances:



En Mai j'ai fait ce qui me plaisait, je n'étais point dans les colonnes de votre gazette favorite, je fus au festival de Cannes, avec pour tout bagage une brosse à dent et un amiga 3000. Notre bécane favorite se révèle un outil idéal dans les configurations télévisuelles et festivaliéres. La plupart des chaînes descendent avec des bancs cut béta or, équipés d'un Amiga avec genlock YUV (*kezaco YUV ? = les composantes au standard béta of course*), un banc cut prend des allures de banc trois machines+régie. Mais me direz-vous (tiens y'en a qui suivent) comment faire un générique rapidement? Comment ne pas passer 8 jours pour faire 10 secondes image par image? (10 secondes = 250 images quand même, bonjour les crampes) autant de questions fondamentales auxquelles nous allons essayer de répondre après un petit changement de paragraphe totalement indolore.

Le Choix du logiciel :

Bon déjà exit la 3D: dans le meilleur des cas (***Real 3d*** par z'exemple) à raison de 1/4 d'heure de calcul par image, ça va chercher dans les euh... ben oui... 6 heures par seconde... gulps... reste la 2D avec le Hit interplanétaire de l'Amiga : ***DPaintIII***, sauvagement accouplé avec son petit copain **DigiView**.

Digitalisons mes frères :

Alors dans un premier temps digitalisons-nous-donc (*ha que ouais vazi bobonne*) une petite séquence d'une seconde (25 images) susceptible de servir de fond (pour notre générique cannois; la mer, les vagues, ou un travelling sur des palmiers etc...). Pour digitaliser à la vitesse Super-Turbo-Psionnique, un mini programme en AREX pilotera Digiview pour des digit+sauvergarde RAM en raffale (non il ne s'agit pas du coucou fierté de l'armée de notre grande nation). La digit he ben, on la fera même en noir et blanc overscan parceque on n'a pas que ça à faire (et que on a rendez-vous dans 2 heures avec Josette au bar du Carlton et que Josette elle est chouette).

Pour la digit :

- soit vous avez un 'scope qui permet de faire des arrêts sur image propre (un DT que ça s'appelle et que ça veut dire Dynamic Tracking; les p'tites têtes du 'scope sont montées sur suspension piezo-élèctrique et suivent les pistes vidéos quelque soit la vitesse de lecture), ou même un frame-grabber
- soit, si vous n'avez pas ce genre de bestiole, faites un arrêt sur image avec un bon VHS et vous retamponnerez par-dessus la barre de bruit. *Une dernière solution*: muni d'un appareil photo à moteur (6i/s) vous shootez votre séquence, un petit passage au banc-titre (attention au calage des photos; une règle en fonte serait de bon aloi) et voilà.

Colorizons mes soeurs :

Ensuite, chargement automatique sous DPaint de toute la séquence, si vous avez pris soin de munir vos z'images d'un suffixe incrémenté (image.01, image.02 etc...). C'est maintenant que ça va commencer à devenir rigolo z'et crèaaatif, on peut retravailler les couleurs puisque DPaint ne reconnait qu'une seule palette pour toute l'animation (celle de la dernière image chargée). Eviter (siouplait) les couleurs trop flashies genre négatif posterisé recolorizé en rose et vert pasque les seventies, comme Capri, c'est fini.

Si vous voulez donner une dominante de couleur à toute votre animation le plus simple est d'aller faire un tour du côté de ***Pixmate***, chargez une image, colorisez-la avec la fonction Tint, sauvez, retournez sous DPaint, chargez l'anim puis l'image colorisée en spare (feuille de brouillon), ajoutez un peu de sel, laissez mijoter à feux doux et pis ça y est toute l'anim est colorisée wahou !!

Bidouillons z'ensemble :

Pour parachever notre oeuvre donnons libre cours à notre créaaativité débridéée. On pourrait rajouter des petits scratches (imitant la poussière sur les films), des formes géométriques, des textes plein écran, faire se balader une brosse dessinée (ha la fonction move qué merveille) ou extraite d'une digit etc ... enfin pour la bidouille je vous fais confiance.

Enregistrons :

Sur une musique bien choisie, plutôt rythmée (quelque chose entre James Brown et *Art Of Noise*), collons (sur la k7) une petite intro image pour commencer le générique dans l'optique cannoise: des chiffres plein écran à la manière d'un décompte cinéma, entrecoupés des mots "test" ou"synchro" montés en rythme of course. Puis c'est là où le genlock va faire des merveilles, choisissons une séquence de 1 ou 2 secondes en vidéo avec un personnage ou tout autre centre d'intérêt au centre que vous aurez filmé avec votre camescope favori (ou celui du beauf' peu importe en fait). Ensuite un petit coup d'airbrush image par image pour faire des trous dans notre anim avec la couleur zéro (la première couleur en haut à gauche de la palette). Grâce à la couleur zéro nous ne révélons de la séquence vidéo que ce qui nous intéresse (notre personnage par exemple). L'anim étant en boucle, pas de soucis, on peut la reinjecter plusieurs fois de suite sans se fatiguer la souris. A chaque point de montage (toutes les deux secondes) on change la séquence en vidéo sous l'anim. Le coup d'airbrush avec la couleur zéro doit suivre les contours de notre personnage-vidéo. En faisant varier les bords du masque à chaque image avec l'aéro, on obtient un volet mouvant, dynamique et du plus bel effet.

Voilou j'espère que des camions de cassettes se déverseront dans les boîtes à lettres de nos chères chaînes ... Z'avez toutes les vacances pour peaufiner ça , non d'une pipe !!

Sinon pour finir en bref et rapidement sachez que j'ai reçu un courier de **EVS** qui me signale des erreurs dans mon article de Mai (si si c'est possible) concernant ***3D-Pro***, logiciel que j'ai notamment critiqué pour la lenteur du module de render qui selon moi le rendait incompatible avec la fabrication d'animations... sans vous embouteiller les colonnes sachez qu' une nouvelle version est en vue, que 3d-pro vaut 2600 et non 3000f et enfin que le package comporte 8 et non 6 diskettes ... mea culpa et que le grand RHAMIGA me pardonne ...

Rendez-vous en septembre avec une moisson de cartes graphiques à moins de 10 KF enfin je l'espère ... vous avez le droit de m'envoyer cartes postales z'et diskettes au journal car je suis collé tout l'été à Paris, sniff ...

Laurent.

LETTRE D'E.V.S. INFORMATIQUE

Monsieur,

Je me permets de vous écrire suite à un article paru dans AmigaNews numéro 35, mois de Mai 1991.

Vous savez que nous sommes importateurs officiels de la gamme des produits PROGRESSIVE PERIPHERALS & SOFTWARE et qu'à ce titre nous suivons régulièrement la presse spécialisée. Si nous trouvons normal que des personnes compétentes essaient ces produits et en tirent une conclusion objective, nous n'accepterons jamais que des personnes annoncent des éléments faux, qu'elles fassent preuve d'une incompétence flagrante et qu'elles calomnient un produit pour des raisons que nous n'osons imaginer.

Les éléments inacceptables sont les suivants:

- Le prix de 3-D Professional a été annoncé à nos revendeurs depuis le début du mois de mai à 2600.00F TTC et non pas à 3000.00F.

- le rendering est critiqué par quelqu'un qui ne sait apparemment pas le paramétrer. Nous n'avons à ce jour reçu que des félicitations de la part des utilisateurs pour la qualité de rendu de 3-D Professionnal.

- Le package est composé de 8 disquettes et non pas de 6 (la version 1.01 qui a été remplacée depuis décembre 1990 par la version 1.10 qui comprenait elle 6 disquettes).

- "...le ray tracer sensé tourner en multitache avec le modeler (je vois d'ici les moins de 2 mégas users pâlir..." Ceci est totalement faux ! Le ray tracer marche en batch c'est-à-dire sans le modeler. Mais aussi faut-il prendre le temps de lire la documentation et être capable de la comprendre; et c'est là que je me permettrai de vous faire le reproche suivant: vous avez dans votre équipe des personnes capables de juger objectivement et de manière professionnelle des produits touchant à l'image de synthèse. Frédéric LABALTAN l'a prouvé à plusieurs reprises. Laissez leur ce travail!

Par ailleurs nous devions, en association avec la société BAB MICRO, faire paraître une publicité d'une page dans votre mensuel. Nous attendrons de savoir quelle est la position que vous entendez prendre quant à cet article, qui nous l'espérons vous a "échappé", avant de poursuivre notre action publicitaire.

EVS INFORMATIQUE, LE GERANT
MICHEL-XAVIER COMBE

Ed: Laurent Lichtenstein, la personne que vous trouvez d'une incompétence flagrante, est un professionnel de la vidéo qui utilise son Amiga quotidiennement pour la préparation d'émissions de télévision. Il est aussi un acheteur de 3D Pro qu'il a payé près de 3000F et a été déçu par la lenteur prohibitoire de certaines fonctions. Nous comprenons que vous ne parlez que des avantages de vos produits, mais notre devoir est de laisser des utilisateurs compétents s'exprimer sans prendre en compte des histoires de publicité!

AMIGA 500

1990 : LA REVELATION !

UN PC DANS VOTRE A500

1991 : LA CONFIRMATION COMPATIBLE A590 TURBO XT NOUVEAU

KCS POWER PC BOARD

La plus belle machine* pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logithèque bureautique PC

EN PLUS votre ordinateur passe à un total d'UN MEGA OCTET ET DEMI !

ET C'EST SIMPLE pas de tournevis, de fer à souder, pas besoin de connaissances techniques. Retournez l'appareil, ouvrez la trappe, connectez la carte KCS POWER PC BOARD au Bus extension. Refermez la trappe et c'est tout...

VOTRE GARANTIE EST CONSERVEE ! HYPER MALIN

A vous l'utilisation des logiciels originaux sous MS DOS et à une vitesse supérieure à celle d'un PC XT, et, en COULEUR. Tout cela grâce au Phoenix-Bios. Vous pouvez aussi obtenir la date et l'heure (à tout moment) tant en mode Amiga qu'en mode MS DOS.

- Vidéo : Hercules et CGA (4, 8 couleurs). 16 COULEURS NOUVEAU
- Lecteurs : 3.5'' interne, 3.5'' externe, 5.25'' externe.
- Affichage des pistes lecteur(s) sous MS DOS NOUVEAU
- Livré avec :
  - MS DOS 4.01, MS DOS SHELL et GW BASIC (une économie d'environ 1.000 F.)
  - Documentation Microsoft, Documentation KCS Français.
  - Logiciel de mise en route. (D'autres logiciels d'upgrade en préparation).
- Mémoire disponible : 740 KO + 64 KO EMS en mode MS DOS, 1 Méga Octet plus 512 KO de RAM (disque virtuel) en mode Amiga.
- Pas besoin d'alimentation supplémentaire grâce à l'utilisation des technologies modernes CMOS et ASIC.
- Fonctionne avec TV. Il n'y a pas besoin de moniteur spécial.

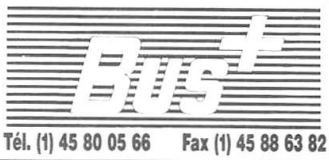
EN DEMONSTRATION CHEZ VOTRE REVENDEUR ALLEZ L'ESSAYER··

DISTRIBUTEURS AMIGA : CONTACTEZ BUS PLUS OU POWER PRODUCTS

(*) Elue ORDINATEUR DE L'ANNEE 1989 en Grande Bretagne.

(**) Si vous ne le trouvez pas, demandez une documentation à BUS PLUS ou POWER PRODUCTS FRANCE.

IMPORTATEURS



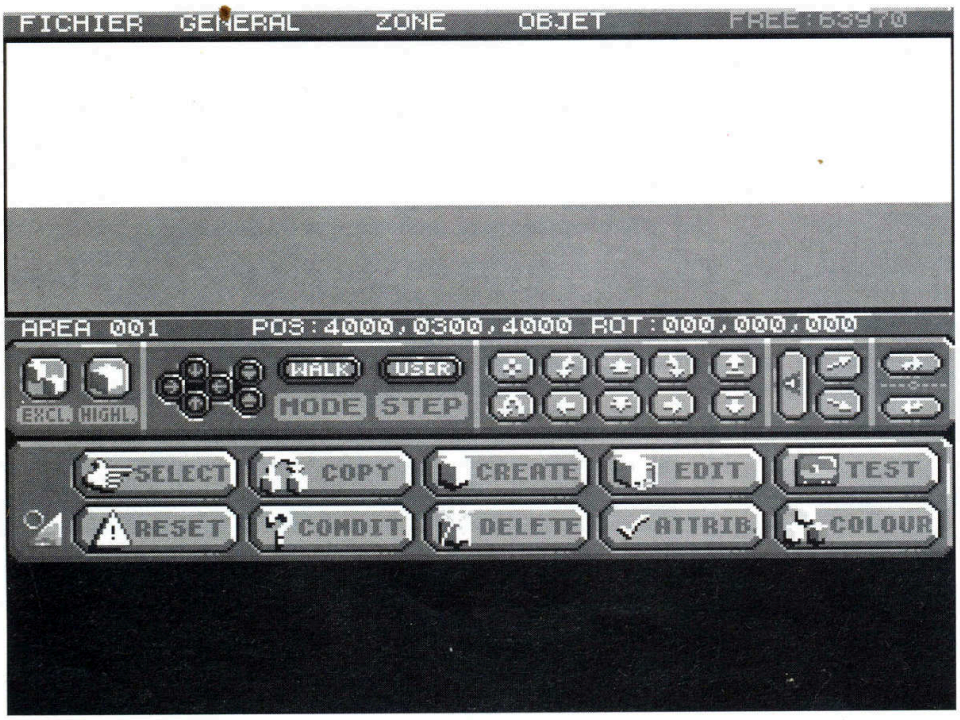
Tél. 44 83 48 48 Fax 44 83 17 08 Tél. (1) 45 80 05 66 Fax (1) 45 88 63 82

3D CONSTRUCTION KIT

3D, la maison de kit: l'héritier spirituel de Videoscape3D

Incentive software, par l'intermédiaire de DOMARK, nous balance ce mois ci un pavé en travers de la figure, pavé répondant au doux nom de 3D CONSTRUCTION KIT et dont le coût est inférieur à 500 F chez les bons charcutiers. Le titre est alléchant. Le sous-titre l'est encore plus : on est en plein dans la "virtual reality", la réalité virtuelle, quoi...

Là, nous nous permettrons de faire une petite mise au point : si vous vous attendez à trouver dans la boîte un casque 3D, des écouteurs stéréo et un gant électronique, cessez de fumer des petites herbes : pour le prix, on en n'est pas encore là. Pour le moment, 3Dkit permet la création de mondes 3D, dans lesquels vous pouvez simplement vous balader ou plus encore faire promener vos copains à la recherche de quelque trésor... Vous connaissez CASTLE MASTER ? Et bien il a été programmé avec une version "développeur" de 3Dkit. Autrement dit : vous pouvez faire la même chose!



La théorie du corps noir

La boîte est superbe, un gros bloc noir plein de promesses. Elle devient encore plus superbe quand on s'aperçoit que l'on peut **lire** ce qui est marqué sur la jaquette parce que c'est en **francais**, si, si ! Là, vous commencez à saliver. Puis vous apprenez, toujours sur la jaquette, que le manuel est en français lui aussi, et qu'il est épaulé par une ***cassette VHS***. Trop c'est trop. On craque et on ouvre la boîte. Effectivement il y a tout ce qui est promis. La cassette *VHS* est *frenchie* jusqu'au bout des doigts puisque ***SECAM***, ce qui est quand même le signe d'une exquise politesse de la maison *Domark* à l'égard de notre peuple de grenouilles. Ceci dit, il ne faudra pas être trop regardant sur la qualité, ça sautille un peu et si la voie "off" est française il n'en est pas de même pour les commentaires du présentateur, qui n'est autre que le programmeur, et qui machonne l'anglais plus qu'il ne le parle... en général, en voyant la suite de la cassette on comprend ce qu'il avait voulu dire. Une fois visionnée la bande vous devez être capable de construire une maison et ses pièces intérieures, et de vous y balader à l'aide du logiciel.

Piracy is theft, y a des limites

Parlons-en, justement, du logiciel, pour commencer par un gag : le manuel vous indique bien que vous pouvez faire une copie de sécurité, c'est bien, mais il ne vous dit pas comment, et le logiciel est protégé, c'est moins bien...Bien sûr, on se débrouille: mais quand on dit à quelqu'un qu'il peut le faire, il faut lui en donner les moyens, à la base, cela nous semble logique. Et ce d'autant plus que, s'il y a bien un utilitaire d'installation sur disque dur, il n'est pas particulièrement performant, en disséminant les fichiers un peu partout sur le disque et en en oubliant la moitié sur la disquette originale (entre autres, le programme qui permet de transformer vos créations en *"run alone"*, ainsi que les icônes du tiroir d'installation et celle du programme principal, obligeant à lancer ***3Dkit*** par le *CLI* ou à bidouiller avec ***IconX*** ...).

Le Taj Mahal

Ces quelques gouttes de vinaigre étant distillées, voyons voir ce que vaut *3Dkit* (c'est pas trop tôt, t'as mis du temps pour y arriver, coco).

Premier bord agréable, il n'y pas que la boîte qui est francisée, les menus le sont

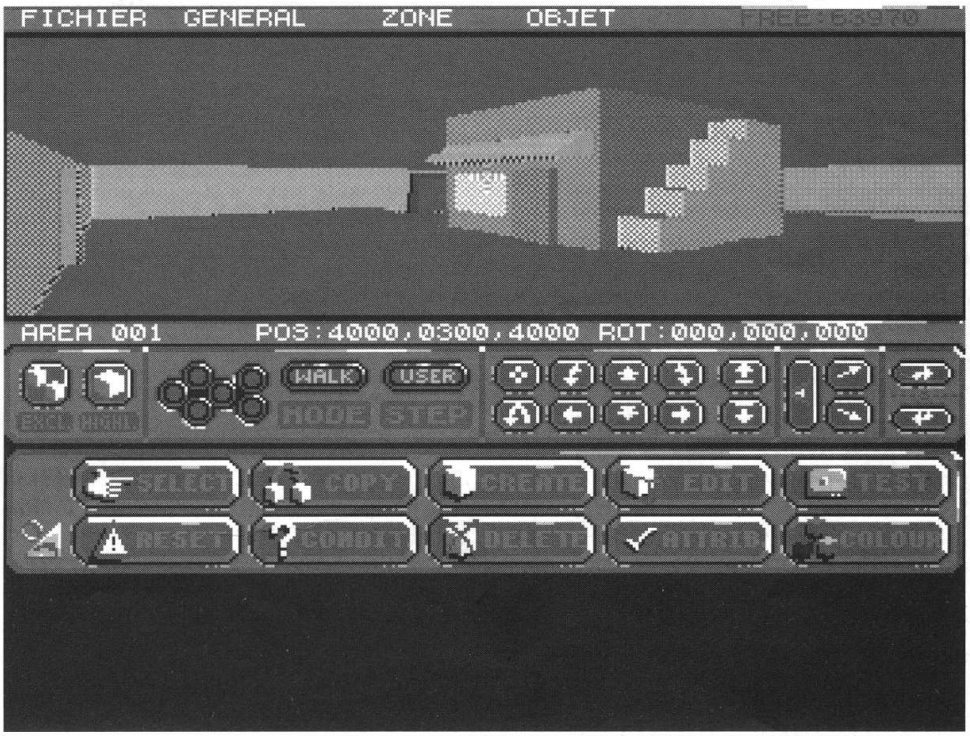
aussi, par un choix au lancement du programme. Deuxième abord déroutant, les menus sont de type **Atari ST** (si, ça existe) et se déroulent au passage du curseur sans qu'il soit besoin de cliquer sur le bouton droit de la souris. Les fontes écrans aussi semblent voir une forte connotation *Atarienne*. Enfin... Arrive le tableau de bord qui va permettre de piloter tout ça, et là c'est *Bysance*: tout est possible. Les vues dans tous les sens, les rotations, déplacements, translations, reculs, avancées, tout cela grâce à une multitude de boutons actionnés à la souris, et regroupés fort opportunément par thèmes. Quel pied. Le schéma de base de la création d'un objet 3D est d'une facilité déconcertante: vous choisissez une des primitives proposées, vous lui appliquez toutes les variations souhaitées, vous regardez le résultat sous toutes les coutures pour voir ce que ça donne et pour terminer, après avoir coloré les faces, vous positionnez votre création dans le monde de l'ordinateur. Avec un peu de pratique, et après avoir pris soin de modifier la mémoire disponible avec l'option préférences, le *Taj Mahal* est à vous; après l'avoir recréé vous pourrez vous promener nonchalamment dans ses allées parfumées... Et avec un peu d'expérience, rien ne vous empêchera de lui rajouter quelques fontaines ruisselantes, puisque les animations sont prévues, ainsi que quelques passages secrets à ouvrir avec la bonne clé, puisque des actions conditionnelles sont possibles grâce au langage ***AOC***.

What ? Y aurait-il **aussi** une bonne bouteille de picrate dans le package ? Que nenni, hélas, il ne s'agit que d'un langage de programmation *"orienté objet"*, ce qui n'a strictement rien à voir avec ce que l'on entend couramment par là dans le monde de la programmation: il s'agit en fait dans *3Dkit* d'accrocher aux objets que vous créez une ou plusieurs conditions qui seront réalisées lorsque le dit objet sera la cible d'une action donnée: on s'explique, c'est tout simple: vous créez une porte en aplatissant un cube. La dite porte est placée contre son mur en position *"fermée"*. Vous la *"programmez"* pour que si on la touche, elle pivote, ou disparaisse, ou coulisse, ou ce que vous voulez. Puis il suffit de définir un nouveau *"area"*(secteur) et vous voilà dans une pièce nouvelle ou sur une pelouse quand vous franchissez la porte que vous venez d'ouvrir. Il est de ce fait très facile de sauter du coq à l'âne dans des variations délirantes, comme par exemple mettre une pièce immense dans une toute petite cabane...Et ainsi de suite, cela devient un jeu d'enfant de programmer une aventure tout droit sortie de votre cerveau, et que vous pouvez agrémenter d'un des tableaux de bord livrés avec le logiciel, ou un fait *"maison"* avec, au hasard *DPaint*. Et sur lequel vous aurez librement déterminé la fenêtre de jeu, ou l'emplacement des touches, à l'écran (souris) ou clavier ! Quand on vous dit que c'est délirant ! Une fois terminé, rien de plus facile que de rendre votre oeuvre "autorun" et distribuable, à condition bien sûr d'indiquer que 3Dkit a été utilisé, ce qui est bien naturel. Il y d'ailleurs sur la disquette un jeu en exemple, afin que nul n'en ignore des possibilités de 3Dkit. Et justement en parlant d'animation, la statue ricanante dans le temple, c'est fââcile. Mais allez vous promener *"sous la mer"* et regardez donc le requin nager avec son rémora... costaudes, les possibilités.

Les limites du feu d'artifice

Malheureusement, il y a encore quelques défauts majeurs dans la version 1.1 en notre possession : des bugs, et pas des moindres... comme des *"warmboot"* intempestifs que nous supposons être dus au système de protection contre le piratage. Puis, beaucoup plus éprouvant, les menus qui ne répondent plus, vous obligeant à recommencer la dernière pièce que vous avez eu tant de mal à mettre en place. Egalement, le fait que le clavier, s'il est bien *Azerty*, est bloqué sur les chiffres pour la rangée du haut, empêchant l'accès aux caractères shiftés... dis, monsieur, comment je fais pour avoir les parenthèses, indispensables pour la programmation des objets ? (la réponse du bidouilleur est simple: passez en version anglaise, vous aurez les caractères espérés... sur un clavier *Qwerty*, gasp!).

A ce niveau, notre ardeur se tempère et on arrive à se demander comment il a été possible de programmer le jeu inclus sans quelques crises de nerfs ?



En conclusion

La 3D facile et à la portée de tous à ses limites: si vous vous attendez à voir du raytracing animé vous subirez indubitablement un choc psychologique majeur: *3Dkit* ne travaille qu'en 16 couleurs (..et 256 tramés derrière, quand même...), il est incapable de vous dessiner la moindre sphère bien ronde, ainsi que de vous faire une lumière ou une ombre. Franchement, c'est peu de choses en regard de pouvoir faire tranquillement le tour de son futur château en Espagne. Plus sérieusement, nous sommes même convaincus qu'un tel logiciel ferait un malheur sur le bureau de n'importe quel agent immobilier, architecte, paysagiste, décorateur, installateur de cuisine ou de cheminées... C'est sûr, direz-vous, ces pros-là se servent de plus conséquent pour la conception et *3Dkit* n'a pas de vocation *"pro"* (à tel point qu'une version *"station de travail"* est annoncée...) mais pour modéliser en quelques instants une ébauche et laisser le client se promener dedans il n'y a rien d'équivalent en rapport qualité maniabilité prix.

Espérons seulement que les problèmes de plantage relevés seront rapidement résolus.

Christophe Tarnec

Editeur: Domark LTD
Ferry House 51-57 Lacy Road
Putney London SW15 1PR
• TEL: 01-780 2222

Domaine Public Hard

Le D.P.H., c'est quoi encore cette bête?

*C'est le **Domaine Public Hard** (non ! rien à voir avec la rue St Denis à Paris, ou le quartier de l'opéra à Marseille). Pourquoi ?*

*1) Il existe de très bons créateurs de logiciels dans le **Domaine Public** en France, et **aussi des créateurs d'interfaces de toutes natures**. Mais si un logiciel se distribue très bien à distance, il en est tout autrement pour ce qui concerne les interfaces, ou montages de diverses natures.*

2) Tout comme le D.P pour les logiciels, il serait bon de concevoir un 'D.P.H', pour faire bénéficier au plus grand nombre, les montages peu ordinaires ou très rares à des prix compatibles avec une utilisation domestique.

Comment pourrait fonctionner le D.P.H.

Comme le D.P, avec quelques nuances.

Les schémas, plans de circuits et d'implantations, de nomenclatures doivent circuler librement comme pour le *D.P* . Donneront lieu à un suivi de la part des réalisateurs, pour les utilisateurs ayant versés leurs contributions à l'auteur.

Pour le matériel, nous avons ici plusieurs possibilités:

a) L'auteur ne donne que les adresses où se procurer les pièces avec les références complètes.

b) L'auteur se charge de fournir l'ensemble des pièces dans un *'kit'* avec ou sans circuit imprimé.

c) L'auteur indique un revendeur de composants électroniques, ou une association, qui distribue l'ensemble des pièces.

La meilleure solution est évidemment la dernière, mais elle impose pour cela que les montages soient de qualité, et que la demande dépasse pour chaque montage la trentaine d'ensembles, ce qui en principe ne devrait pas poser de gros problèmes pour les montages de qualité, ou de prix modique.

Je lance l'appel

Que tous ceux qui sont intéressés par le *D.P.H* lèvent la plume pour m'écrire un mot, pour pouvoir regrouper toutes les bonnes volontés de façon à mettre sur pied en france un *D.P.H* qui fonctionne correctement.

Les virtuoses de *l'assembleur*, du *C* et autres langages, trouveront matière à exercer leur talent en collaboration avec des auteurs de *D.P.H*.

Exemple

- Je rêve depuis plusieurs années, (à l'époque j'avais encore un ***C64***, et un ***VIC20,*** qui a rigolé au dernier rang ?), d'une interface ***MIDI*** pour mon synthétiseur, me permettant tout comme un ***slamper*** de posséder des sons en mémoire, (*RAM* ou *EPROM*), et de pouvoir les faire jouer en tâche de fond, via une entrée *MIDI*, ou un programme *séquenceur*.

Mais voilà, nul n'a la science infuse, et si cette interface ne me pose pas trop de problème à concevoir, il en est autrement du programme qui la fera fonctionner, donc exit l'interface, et retour aux catalogues de *slampeurs* aux yeux bridés !

Imaginez !

1) Les lecteurs de *AmigaNews*, sont intéressés en nombre suffisant par une interface particulière, disons par exemple une interface radio leur permettant de fonctionner en scanner, pour écouter les bandes aviation et les radios amateurs, (entre 108 et 146 Mhz).

Un *'cahier des charges'* est mis sur pied: suivant les aptitudes, la disponibilité des créateurs soft et hard, une équipe est mise au travail sur ce projet. Quelques temps plus tard, un article et une disquette, (ou des fichiers en téléchargement), sont disponibles pour les lecteurs intéressés par ce projet.

L'auteur de la partie hard ayant décidé de constituer un kit complet de l'interface, la distribue avec toutes les indications nécessaires à la réalisation et aux éventuels réglages aux lecteurs intéressés.

2) Un créateur de programmes souhaite trouver un concepteur de matériel, pour mettre au point une interface *'domotique'*, (commande informatisée de fonctions domestiques: éclairage, chauffage, alarmes, etc...).

Il propose l'étude de son projet au D.P.H . Comment ?

- Le *D.P.H* pourrait être supporté par diverses structures:

Associations d'utilisateurs, clubs informatique, revues, services télématiques, etc... Chaque structure ayant pour charge de réunir les diverses compétences travaillant avec elle, pour mener les projets jusqu'à leur réalisation.

La structure ayant trouvé un concepteur de matériel intéressé par ce projet, met en relation le créateur de programme avec le concepteur de matériel, et l'aventure commence.

Le projet terminé, l'annonce de sa sortie sur le D.P.H, se fait par les mêmes moyens que pour le D.P.

Comment vais-je monter et régler cette interface qui me plaît ?

Il existe dans l'électronique moderne une foule de composants qui n'ont pas besoins de réglages, ou des réglages à la portée d'un amateur soigneux. Dans la majorité des cas un ***multimètre*** est très suffisant, pour les perfectionnistes un ***oscilloscope*** est la bête à tout faire. Il est cependant des domaines ou des appareils de mesures spécifiques sont nécessaires. Revenons à notre scanner, (imagine 1).

Pour accorder l'entrée d'antenne et l'oscillateur de ce scanner, il va vous falloir posséder un *grip-dip*, ou un ***générateur VHF***, et un ***fréquencemètre***.

Un grip-dip, (appareil servant à régler les antennes, les accords des bobinages en *HF* et *VHF*), et un *fréquencemètre* se trouvent très souvent chez un radio amateur en cherchant un peu auprès de clubs, vous trouverez sûrement un de ces sympathiques pratiquants ayant encore l'esprit amateur près de chez vous, qui ne refusera pas de vous conseiller, voire même de mettre au point votre montage. Le concepteur du *D.P.H* connaissant bien le *'monde'* des passionnés intéressés par ses montages, il lui sera facile d'indiquer comment trouver un moyen de mettre au point son montage, si celui-ci demande des appareils spéciaux.

Un beau rêve

Tout cela semble être un beau rêve, mais si on regarde de plus près: Les journaux traitants de loisirs électroniques, pratiquent depuis longtemps un système similaire, sur les montages électroniques, avec des kits disponibles, qui sont souvent d'un niveau de qualité élevé pour un amateur.

Mais voilà, en lisant régulièrement ces revues, vous aller trouver de temps à autre un ou plusieurs montages pour *PC* ou *compatibles*, mais pour l'*Amiga* rares sont les montages. Ce qui justifie la mise en marche d'un système de *D.P.H*, pour les utilisateurs curieux des possibilités de cette machine.

Alors

Si vous êtes intéressés par des projets à concevoir en hard ou en soft, ou tout simplement si vous avez des idées de montages pour l'*Amiga*. Faîtes le moi savoir par une lettre, ou sur une disquette avec des dessins pour résumer vos idées, *(un dessin s'exprime souvent mieux qu'un long discours !)*.

Mango

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

Malgré la forte hausse du $ nous essayons de tenir les prix au ✚ serré !

PROMO A500

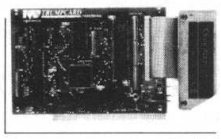
1 extension 512 K avec horloge et interrupteur + 1 lecteur externe 3.5" ... l'ensemble : **895 F.**
et en +, **2 Super PIN'S *B+***

IVS — TRUMPCARD

NOUVEAU

CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

TRUMPCARD PROFESSIONAL (A2000-A500)



La carte contrôleur SCSI La plus rapide du monde (transfère les données plus vite que son ombre ! Jusqu'à 1.9 Méga-Octet par seconde sous Dperf2).
Grâce à son procédé exclusif SCSI-SHARE il est possible de connecter plusieurs disques durs à plusieurs ordinateurs (jusqu'à 7 UC). Et toujours la TRUMPCARD qui, elle aussi, est rapide et confortable.

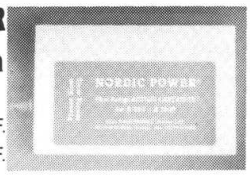
TRUMPCARD PROFESSIONAL A2000			2.250 F.
TRUMPCARD PROFESSIONAL A500 (avec boîtier)			2.550 F.
A2000			
TRUMPCARD PRO	HC52Q	QUANTUM LP52S (14 mS)	5.750 F.
TRUMPCARD PRO	HC105Q	QUANTUM 105S (19 mS)	7.950 F.
A500			
TRUMPCARD PRO	500/52Q	QUANTUM LP525 (14 mS)	6.150 F.
TRUMPCARD PRO	500/105Q	QUANTUM 105S (19 mS)	8.490 F.
TRUMPCARD A2000			1.650 F.
TRUMPCARD A500 (avec boîtier)			1.950 F.
A2000			
TRUMPCARD	HC52Q	QUANTUM LP525 (14 mS)	5.250 F.
TRUMPCARD	HC105Q	QUANTUM 105S (19 mS)	7.490 F.
A500			
TRUMPCARD	500/52Q	QUANTUM LP525 (14 mS)	5.650 F.
TRUMPCARD	500/105Q	QUANTUM 105 S (19 mS)	7.890 F.

MOUSE-JOYSTICK — TRILOGIC

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit !
Prix ..... 155F.

NORDIC X POWER

La cartouche d'action Amiga



A500 ..... 950 F.
A200 ..... 960 F.

BOOT SELECTOR

Vous choisissez de booter :
DF0 : ou DF1 : (A500)
DF0 : ou DF2 : (A2000)

A vous la liberté
Installation facile
125 F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$, Livre sterling au 15/05/91
• PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 30 F.

HAM-E HAM-E+

NOUVEAU

LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

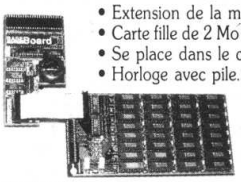
Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s . • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

EXPANSION SYSTEMS

NOUVEAU

La carte BASEBoard vous donne la puissance de l'AMIGA 2000 au prix de l'AMIGA 500.



- Extension de la mémoire jusqu'à 4 Mo.
- Carte fille de 2 Mo portant la mémoire à 6 Mo.
- Se place dans le connecteur de l'A501.
- Horloge avec pile.
- 100% compatible avec les logiciels AMIGA
- 100% compatible avec Fat Agnus et Super Fat Agnus.

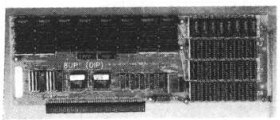
BASEBOARD peuplée OK	995 F.
2MO	1.990 F.
4MO	2.990 F.
6MO	4.990 F.
Carte fille XRAM BOARD peuplée 512K	1.250 F.

DataFlyer™

Donnez de l'espace à votre AMIGA à UN VRAI PRIX BUS PLUS

A2000	
DataFlyer 45 (HD 45 MO, 25mS)	3.250 F.
DataFlyer 52 Q (HD Quantum 52 MO, 14mS)	3.790 F.
DataFlyer 105Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS)	5.690 F.
A500 DataFlyer avec boîtier externe se raccordant au bus de l'A500	
DataFlyer 500/45 (HD 45 MO, 25 mS)	4.090 F.
DataFlyer 500/52 Q (HD Quantum 52 MO, 14 mS)	4.490 F.
DataFlyer 500/105Q (HD Quantum 105 MO, 14 mS)	6.390 F.

EXTENSIONS MEMOIRE



8-UP ! (DIP)
2/8 MO
(A2000)
MICROBOTICS

2 MO	1.750 F.	4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.	8 MO	4.450 F.

EXTENSION MEMOIRE 512 K

avec interrupteur et horloge. A500 **390 F.**

SNAPPERBOX de FLEX-ABLE

L'ultime accessoire en matière de port souris. • Plus besoin d'interrupteur pour passer de la souris à un joy ou à un dongle. • Il suffit d'effleurer le symbole souris ou joy sur la carte, et la sélection est faite. Le choix est indiqué par une LED. De plus, il existe une position arrêt qui permet d'éviter les plantages.
Prix ..... 295 F

NOUVEAU

TRACKBALL

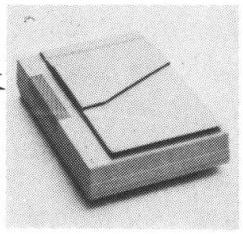
NOUVEAU

Directement compatible avec AMIGA ou ST • S'utilise à partir du port souris ou du port joystick. • Super souple et super précise. • Se commande par une seule main. • Pas besoin de driver.
Prix ..... 390 F.

PRINT TECHNIK

AMIGA (A500, A2000, A3000) PROFESSIONAL SCANNER

NOUVEAU



• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité.
• 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix : ..... 9.500 F.

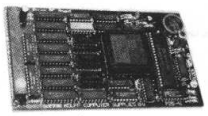
UNIVERSAL SCANNER II

NOUVEAU

Scanner à plat, 200 DPI, 16 niveaux de gris.
Toutes les capacités d'un scanner à plat, livré avec logiciel.
• Scanner • Imprimante émulation graphique NECPS 180 DPI. Durée d'impression d'une page graphique A4 : 9 sec. • Photocopieur • FAX standard G3 9600 DPI. ..... 9.900 F.
(la fonction FAX n'est utilisable qu'à l'export.)

KCS

POWER PC BOARD (A500)



La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.
Prix : .....NOUVEAU PRIX..... 2.480 F.

TRILOGIC

AMIGA AUDIO DIGITIZER

choisissez entre la version

MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (samplers) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix. La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audiomaster I & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datel sampler et Sonix, etc. ... Livré avec câble de connection et « Sound Workshop », Disquette DP.

AUDIODIGITIZER MONO	345 F.
AUDIODIGITIZER STEREO	495 F.

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Prix ..... 580 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.
Prix ..... 450 F.

Pour tout achat de plus de 600 F vous recevrez en CADEAU
le Super PIN'S de collection *B+*
(Hard Enamel ... pour les connaisseurs ! ! !)

BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYEZ AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

Qté.	ARTICLE	PRIX unit.
	FRAIS DE PORT	
	TOTAL	

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

AMIGA

☐ CHEQUE
☐ CCP
☐ Carte Bancaire
expire à .....
Date .....
Signature .....

PUBLISHING PARTNER MASTER

L'Amiga cherche à se donner les moyens de rivaliser avec ses grands "frères" implantés sans partage dans le monde de la P.A.O. On pense inévitablement aux ***PC*** *et autres* ***MAC*** *qui foisonnent dans les ateliers sombres de création de feuille de papier-journal. La machine élue Meilleur Micro de l'Année 91 au* ***European Computer Trade Show*** *à Londre récemment (encore une fois) a-t'elle aujourd'hui, en juin 1991, les moyens de rivaliser avec les "fabriqueurs de page"?*

Pour répondre à cette question essentielle, une autre question doit être posée : y a-t'il sur Amiga un logiciel de mise en page, et dans l'expectative d'une réponse affirmative, qui est-t'il? Nous l'avons découvert au détour d'un bois. Sans tapage, ni fioriture, il place la machine "aux mille fantaisies graphiques" dans le pool de création de la publication assistée par ordinateur.

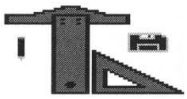
Son nom de code : Publishing Partner Master 2.1, à la conquête des pages perdues. Descendant d'une longue lignée de logiciel de P.A.O (son grand-père était Publishing Partner sur Atari ST, faut-il le rappeler), il est venu dans le microcosme de la publication, comme un cheveu sur la soupe. Autant le dire tout de suite: il fait tout, et sait tout faire. Ses références sont sans reproches, et sa puissance sans réserve. Ses versions précédentes (que se soit sous la forme de PageStream ou de Publishing Partner Master), souvent critiquées par l'érection de quelques bugs, faisaient déjà très fort. La nouvelle mouture va encore plus loin: elle se paye le luxe d'avoir une ergonomie hors pair.

En P.A.O. chacun a son logiciel phare. Pour les uns, PageMaker (PC ou Mac) est le mieux adapté pour un travail rapide et efficace. Seulement, à la longue, on s'aperçoit que ce n'est pas un outil d'une très grande précision. Pour d'autres, ***Quark Xpress*** *est puissant et convivial. Mais il faut au moins un* ***Mac FX*** *à plus de 60 unités pour faire quelques choses de propre. D'autres encore ne jurent que par les monuments de la P.A.O. tel que* ***Xerox Ventura Publisher*** *(à plus de 9000 francs). Chacun de ces logiciels a ses propres qualités et ses propres défauts. Si l'un est précis, l'autre ne l'est pas, si l'un est convivial, l'autre est très lourd à mettre en oeuvre, etc...*

(Note de la rédaction: il nous semble que sur Amiga il en existe un autre: ***Professional Page****.* AmigaNews *l'utilise pour la mise en page depuis le début.)*

Mais de tout cela se dégage une idée directrice, une idée de la solution idéale pour répondre à tous les maux. Les gens de SoftLogik, ont sûrement longtemps pratiqué tous ces softs pour en tirer la conclusion que les temps nouveaux sont venus de réunir toutes les bonnes idées, pour en faire une seule et unique.

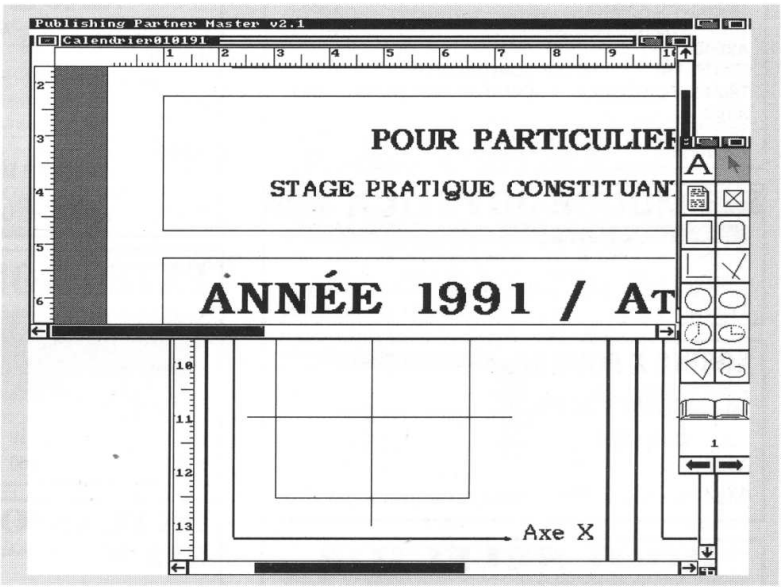
Réfléchissons un peu à une situation type: je dois construire la page 3 du journal de l'union des commerçants de mon quartier. Ils me donnent une après-midi pour la faire. Seulement ces clients ont des caprices et quelques volontés abstraites dans leur tête dégarnie sur la manière de monter une page. Cependant ils payent, et comme le dit à juste titre un grand homme illustrement inconnu, *"le client est roi"*.



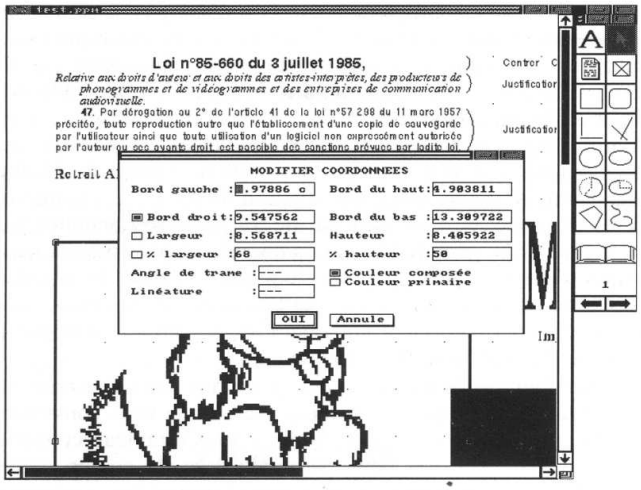
PPM est précis comme un pied à coulisse

Et alors le *"paoïste"* est pris pour le dernier des esclaves, et la moindre remarque tourne immédiatement au printemps de Pékin. Néanmoins, j'ai quand même un petit problème. Il faut mettre un cadre à 103 mm du haut de la feuille et à 57 mm de la gauche, avec une hauteur de 177 mm et une largeur de 29 mm. De plus ce cadre doit avoir une épaisseur de filet de 11 mm.

Où vais-je trouver mes 5133 mm2? Tous les softs de P.A.O. proposent une règle. Essayez donc d'avoir une précision au millimètre avec une règle. Très peu offrent un menu permettant de choisir les caractéristiques de placement d'un objet donné. *Publishing* donne l'un des menus de réglage de coordonnées les plus complet et précis que j'ai eu l'honneur et l'avantage de fréquenter. Le travail se fait au 1/2 millimètre près, voire même plus si cela vous fait plaisir. Tout est modifiable au choix de l'utilisateur : largeur, hauteur, placement par rapport au haut, au bas, à droite ou à gauche, facteur d'agrandissement en pourcentage horizontal et vertical. Dans l'hypothèse de notre cadre, je dessine



un rectangle quelconque sans tenir compte du placement ni de la taille. Je le sélectionne, puis invoque le requester de coordonnées par ***[AMIGA droite] + E***. J'entre les desiderata de ces messieurs, puis *PPM* fait le reste. Précis et convivial, ce requester varie selon le type d'objet sélectionné. On pourra retrouver dans le cas d'une image des options afin de modifier le tramage ou la coloration de celle ci. Pour un arc la possibilité est offerte de faire varier au degré près sa longueur. Avec cette faculté, plus de travail à tâtons, plus de calculs fastidieux sur la règle afin de trouver le bon point de départ et le bon point d'arrivée, rapidité et rigueur du placement sont le mot d'ordre. Reste alors à mettre un cadre d'une épaisseur de 11 mm. Là encore, on est parti de l'idée qu'il faut offrir à l'utilisateur un choix quasiment illimité. Sélection du cadre, appel à la fonction *"Filets"* du menu *'Objet'*. Un requester fourni apparaît. Des types et des tailles de lignes standard sont



proposés. Chaque type et chaque taille sont modifiables. Pour une ligne de 11 je tape 11 dans la case *"choix"*, pour un cadre avec un pointillé bien spécifique je fais appel à un module de modification de ligne, où la matrice de point d'une ligne standard peut être modifiée afin de répondre au besoin de l'utilisateur. On peut également décider si la ligne, l'arc, ou le polygone sélectionné doit avoir une flèche en son début ou en sa fin, ou aux deux. Bref, on peut tout lui demander.

Dans les versions antérieures, la spécification de la couleur du cadre se faisait dans une autre partie du logiciel. Aujourd'hui, et pour les bienfaits d'une plus grande convivialité, la couleur peut être sélectionnée directement dans le requester de choix de *"Filets"*. Ceci est également valable pour le choix du motif de l'objet. On garde l'idée de précision et de souplesse absolue, pour y ajouter la rapidité d'utilisation. Tout est sous la main. On diminue les appels menus. On accélère les mises en page. On facilite la création.

Cet exemple montre à quel point l'ergonomie et les fonctions proposées retiennent l'idée qu'avec *PPM* on doit toujours pouvoir faire, et tout faire dans un minimum de temps. Avec un logiciel de la marque X... du nom Y... j'aurais mis 30 minutes de plus, la rigueur n'aurait pas été garantie, et surtout je n'aurais pas pu mettre un cadre avec une épaisseur de 11 mm.

La continuité

Une autre idée me vient à l'esprit: si ces commerçants veulent le mois suivant la même mise en page, mais avec un texte différent, se serait dommage de tout recommencer. Je peux reprendre l'ancienne page, effacer le contenu qui doit changer et placer le nouveau texte. Cela prend un peu de temps, et ce n'est pas toujours exempt d'erreurs. Alors *PPM'91* offre l'idée de gabarit. Ce n'est pas nouveau, mais il le permet. On crée un masque prêt à être rempli. Plus besoin de refaire les encadrements, les colonnages, plus besoin de faire le vide pour remettre à jour la page. On prévoit dès le départ une page-type que l'on sauvegarde comme telle. On sauve comme un gabarit, et on est sauvé. Il est possible ensuite de reprendre à tout moment le modèle de mise en page. Il ne reste plus qu'à remplir.

Constant dans sa mise en page

Il peut arriver qu'au cours de la mise en page d'un long *"pamphlet"* dénonçant le massacre honteux et inavouable des grenouilles sur les routes communales, que le colonnage bien que variant selon les pages, doive rester dans un cadre bien défini. En quelque sorte je m'en moque que la colonne soit à 2 ou 3 cm du haut de la feuille, mais je veux que dans toutes les pages, quelque soit le placement horizontal, que ma colonne soit toujours à la même hauteur que celle choisie dans la première page. Là encore *PPM* reprend efficacement à son compte le principe des guides. Ces guides sont des repères de maquettage qui n'apparaîssent pas à l'impression, mais qui permettent de servir de point d'ancrage à

MEGA VISION
B.P. 648
76059 LE HAVRE CEDEX
passez vos commandes (24/24)
Catalogue complet sur Disquette (2 Timbres à 3,80F)

Périphériques

Souris 215F
Opto-mecanique+tapis
Souris Optique 490F
Extension 512K
Horloge+Interrupteur 390F
Extension 512K 320F
Extension 1.5 mb/A500 1190F
Extension 2Mb/A2000
Extensible à 8Mb 1950F
Modules RAM 512K
Pour extension 2mb/A2000 ..... 270F
Lecteur3 1/2,880K,Externe,
Interrupteur+2éme Prise 590F
Lecteur 3 1/2, 880K, Externe,
Interrupteur+2éme Prise+anti click 690F
Lecteur HD 1,75Mb
avec drivers 2200F
Lecteur 3 1/2, 880K, Interne,
pour Amiga 2000 ..... 660F
Lecteur 3 1/2, 880K, Interne,
pour Amiga 500 ..... 590F
Scanner Golden Image
400DPI/64 tons de gris 1990F
Handy Scanner Type 6 5390F
Midi Connector(avec cables) 480F
BrushMouse 690F

Domaine Commercial

Amos 1.23 Français 460F
Animation Studio Français 890F
ColorImage Français 439F
CompteChèque Français 235F
Deluxe Paint 3 Français 750F
Deluxe Vidéo 3 ..... 890F
DemoMaker Français 380F
Devpac 2 ..... 590F
Digipaint 3 Français 790F
Digiview Gold Français 1495F
Elan Performer 2.0 ..... 990F
Excellence 2 Français 1500F
Harmoni 490F
Hisoft Basic 820F
Hisoft Basic + extend 1049F
Master Sound Français
Interface + logiciel 370F
Photonpaint 2 ..... 850F
PowerWorks 870F
Pro 24 ..... 2235F
Profil Français 480F
Sculpt Animate 4D 3536F
Track 24 ..... 480F
Volumm 4D JR Français 450F

Catalogue sur disquette offert pour toute commande !

DISTRIBUTEUR OFFICIEL UGA EN FRANCE

Nous sommes agréés Commodore et revendeurs CIS, Imagine's, Power Computing, etc...

35 43 07 38

35 41 79 26

35 42 72 08

Domaine Public

Amateur, Agatron, Amicus, Amos DP, Apdc, Apdl, Cam, Faug, Fred Fish, Hpb, Panorama,Soft,T.Bag 15F
Uga 20F
Plus de 1500 disquettes en stock

Logiciels à bas budget

Musical Enlightenment 210F
PowerPacker Professional 130F

Nous vous offrons l'envoi en recommandé et une disquette du Domaine Public pour tout achat supérieur à 200 FF.
Nous recherchons des disquettes du domaine public, vous en possédez ? (possibilité d'échange) Contactez nous !

Importations

Argasm 690F
Arexx 1.15 ..... 490F
Hisoft Extend 269F
Revues
(Amiga Computing, Amiga Format, etc...)

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

FRAIS DE PORT COMPRIS !!!

un objet ou un texte. Quand ces guides sont actionnés, lors du placement d'une forme, si celle-ci s'approche de la ligne suffisamment près, *PPM* encolle le sommet ou la base, selon l'approche, sur la distance horizontale ou verticale voulue. Cela peut paraître confus, mais à la longue on s'aperçoit de l'utilité du principe. La création des guides se fait dans la page maître, sorte de page-gabarit où on crée en cliquant sur la règle les repères d'alignement. *PPM* permet également de placer une grille, dont la grandeur est à la discrétion de l'utilisateur, et qui permet un placement par zone régulière, un peu comme le permet *DeluxePaint*. La précision est choisie une fois pour toute. Un objet placé sur guide gardera la même précision au fil des pages. A noter dans la même idée que la page maître permet de décider que sur toutes les pages un Logo (par exemple), apparaîtra à une place donnée, comme on le fait avec l'option en-tête d'un traitement de texte. La seule différence est que le dit logo peut aller n'importe où sur la page.

Multicolonnage

Dans le placement de texte, l'essentiel est la création de la colonne, entité-objet où le texte se place. Cet objet peut être créé à l'aide de la fonction *"Colonne"* de la Boîte à outil. Cela est bien quand on veut une mise en page où un colonnage strict et régulier n'est pas demandé. Mais pour créer 5 colonnes de la même hauteur, de la même largeur, à la même distance du haut de page et séparées de 5 mm, ce n'est pas adapté. La solution peut être de les créer l'une après l'autre, et de les placer avec la fonction *'Coordonnées'*. Mais c'est long et fastidieux. *PPM* offre une option *"Créer colonnes"*: un requester propose le choix du nombre de colonnes, de la largeur de celles-ci, de leur placement de départ, de la longueur de la gouttière les séparant, ou encore du linkage automatique de ces dernières. *PPM* ensuite place à partir de ces données les colonnes. Il ne reste plus qu'à les remplir. Une fois encore *PPM* sait se montrer convivial (il offre une possibilité de raccourci).

Dessin Vectoriel

Un autre aspect de la mise en page est l'adjonction d'éléments graphiques dans une page. Ces éléments peuvent être des traits, des rectangles vides ou pleins. L'objet graphique remplit alors généralement une fonction d'habillage, d'embellissement du travail de mise en page. Classiquement, les logiciels de *P.A.O.* permettent l'insertion de cadres (carrés et arrondis) et de lignes. *PPM* va plus loin, et offre "deux logiciels" pour le prix d'un. En effet dans sa boîte à outil il donne des fonctionnalités permettant de créer ces formes classiques, mais également de créer des arcs, des cercles ou des ellipses, pleins ou vides, colorés ou non, des polygones ouverts ou fermés et des dessins à main levée. On peut créer une étoile ou une maison grâce à des vecteurs. Une fois encore, parce que personne ne le fait, et qu'il faut aller en avant, *PPM* en rajoute, et offre directement, sans supplément de prix, les fameuses courbes de Bézier, égales à elles-mêmes et ne s'apparentant à rien. Celles-ci s'obtiennent par la création d'une ligne d'un polygone à laquelle on applique une courbure. La modification se fait grâce au module de modelage (une icône carré barré). Deux points de courbure peuvent être modifiés à souhait. A nous les montagnes russes. Tous ces objets graphiques créés par *PPM* peuvent être modifiés, déplacés, et effacés à volonté. Ils peuvent faire l'objet d'un couper/coller. On peut à loisir les grouper ensemble pour n'en faire qu'un seul. Cela est très pratique quand on veut déplacer un groupe d'objet vers une autre point de la page (ce qui est pour ce dernier point une constante des logiciels de *PAO*). On peut également, afin d'éviter des manipulations hasardeuses, les bloquer sur la page, ce qui interdit toute modification sur leur personne. Ce modelage est également effectif sur des blocs de texte (les colonnes), qui, comme les objets, peuvent être modifiés dans tous les sens à l'aide de poignées. On peut pratiquer sur un objet ou un groupe d'objet des alignements: je veux que la boîte soit exactement au milieu de la page. Je la sélectionne, fais appel à *'Alignement'* dans le menu Objet, et grâce à six icônes, centre exactement ma forme.

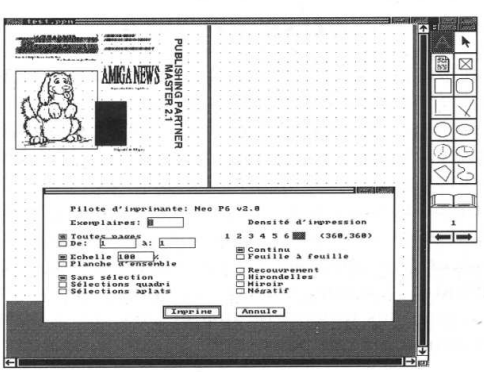
Gasp! Facile et puissant. Rapide et efficace. On ne s'arrête pas là : pourquoi ne pas faire souffrir encore l'*Amiga*? Tous ces objets peuvent subir une rotation au degré près. Ces rotations peuvent également se faire uniquement sur l'axe horizontal ou l'axe vertical, bien sûr. Par exemple, s'il faut que le texte "Matin" ait une inclinaison de 37 degrés, je crée un bloc de texte, y écris "Matin", place le bloc aux dimensions du texte, puis par simple appel au menu de rotation je lui demande de tourner de 37 degrés (par contre, si voulez faire une rotation de 37,2 pour le matin, ce n'est pas possible, c'est Béa qui ne va pas être contente). Clac! C'est fini. Cette géniale fonction a encore un petit défaut, que les années n'ont pas fait disparaître : une modification de la taille du bloc texte une fois "rotationné", et l'inclinaison de celui-ci risque de varier. Alors on règle à nouveau l'angle. Enfin... la notice prévient sur la potentialité de ce risque.

Pour finir sur le thème "je sais faire des pâtés de sable", parlons de la notion de duplication: par exemple je veux construire un tableau constitué de case de 1cm par 1cm. Ce tableau contient 20 cases sur 20 cases. On peut créer une case, la copier, déplacer celle-ci en dessous ou à côté, et ainsi de suite. C'est toujours très lent, et encore plus lent si on veut que cela soit précis. Pas de panique, *PPM* offre la fonction *"dupliquer"* qui permet à partir d'un carré de créer x fois le même carré (ou tout autre objet), décalé de x centimètres horizontalement et verticalement. Deux appels à cette fonction permettent de créer le tableau.

Importation des fichiers graphiques

Malgré toutes ces potentialités artistiques, on ne peut pas faire certains graphiques avec lui. Heureusement, car les logiciels spécialisés en la matière tomberaient en quenouille technique. Si on veut inclure une photo, un dessin, ou un dessin orienté objet (fait grâce à un soft de conception assisté par ordinateur), pas de problème une fois encore : *PPM* propose un module d'importation qui n'attend plus que les drivers (à ce sujet, il suffit par la suite de rajouter les drivers adéquats pour importer de nouveaux formats, pourquoi pas des images Archimedes un jour ?). De nombreuses importations sont proposées dès aujourd'hui. On peut importer de l'***IFF***, du ***DEGAS*** (Atari) normal ou compressé, du ***Metafile*** (Atari), du ***GIF*** (PC), du ***PostScript PC*** et ***MAC***, du ***IMG***, du ***AEGIS DRAW*** , du ***MAC PAINT*** (Mac), du ***NEOCHROME*** (Atari), du ***Professionel Draw***, du ***TIFF*** et du ***TINY***. J'en oublie sûrement, mais les principales sont là. Cela fait du monde. Dirons-nous, même tout le monde. Le petit Atari est là bien représenté (c'est normal *PPM* a d'abord été développé sur *Atari*), mais les *Macs* et autres *PCs* n'ont pas été oubliés. Dans le cadre d'une importation on peut insérer directement le graphique dans la page. Dans ce cas il est directement placé comme un objet. Sa taille est définie à discrétion. Ou bien on peut désirer ne prendre qu'une part de l'image importée. Alors on passe dans le mode graphique de *PPM* qui affiche l'image, et qui permet d'en prendre une partie par l'inévitable Couper/Coller. En théorie les couleurs d'origines sont gardées intégralement. Cela ressort Black and White sur l'*Amiga*.

(Note de la rédaction: PPM à l'affichage d'images est lent, même un simple changement de page prend un temps important Dans le cas d'un article comportant plusieurs images sur une page, PPM ne permet pas l'affichage de l'image de son choix, c'est tout les images ou rien, et les temps d'attente en souffrent. Dommage)



Comme je n'ai qu'une imprimante Black and White, cela sort Black and White tramé. S'ils le disent, il n'y a pas de raison de ne pas les croire. En tous cas, une chose est certaine, le tramage respecte a peu près correctement les variations de couleur. Seule restriction : éviter de lui faire avaler des images trop sombres. Un conseil: placez des images bien contrastées entre les différentes couleurs, ou alors ne mettez que des images noir et blanc (un scan par exemple). Comme j'ai eu l'occasion de le dire plus haut, ces images-objets peuvent, grâce à l'option *'Coordonnées'* subir des variations dans leur tramage ou leur coloration.

Toujours dans un esprit de précision *PPM* offre dans son ultime version la possibilité de forcer le nombre de *DPI* de l'image *IFF* : en effet celle-ci est d'origine fixé à **68 DPI**. On peut au moment de l'import mettre celle-ci à **300 DPI** (Attention la mémoire).

Deux ombres malheureusement au tableau

L'importation de fichiers ***EPS*** (Encapsuled PostScript) et l'exportation. Les fichiers ***EPS*** (Mac ou PC) n'apparaissent pas sur l'écran. Ils sont représentés par un cadre barré. Ils ne sont visibles qu'à l'impression sur une imprimante *Post Script*, ou si l'émulateur ***UltraScript*** est mis en fonction. Il est regrettable que *PPM* ne convertisse pas ceux-ci en fichiers *Vectoriels PPM* qui pourraient être directe ment imprimés sur une imprimante non postscript. Ce n'est pas essentiel, mais cela ferme pour les possesseurs d'imprimantes, généralement matricielles, l'import de fichier faits avec des logiciels comme ***Adobe Illustrator*** ou ***Corel Draw***. Personnellement je ne sais pas si je vais m'en remettre. Remarquez, vous connaissez un soft de *P.A.O* sur *MAC* ou *PC* qui prend à la fois des images *TIFF, IFF* et les autres ?

Le deuxième hic, qui lui aussi est d'une importance dirons-nous CAPITALE, est l'exportation d'images, prévu dans les menus, export qui a repoussé toutes mes avances les plus sincères. Echec complet. J'ai eu beau refaire dans ma tête toutes les grandes lignes de la procédure, fiasco général. C'est bien d'y avoir pensé, mais il aurait mieux valu que cela marche. Deuxième soupir. Il n'y a vraiment plus de jeunesse. Mais quel peut être réellement l'intérêt d'exporter une image? *PPM* se place normalement comme un produit de fin de traitement...

L'impression n'a rien à envier aux autres

J'entends déjà certaines voix dans le fond de la salle, murmurer que je commence à traîner sur la mise en forme. Il serait peut être temps de parler d'une fonction essentielle : le texte. Eh oui, un journal ne serait pas un journal s'il ne contenait pas quelques lettres constituant autant de mots que de bêtises à la ligne. La lettre, ou caractère, est la base de tout. L'*Amiga*, comme le *Mac*, possède un jeu de fontes servant à la fois pour l'affichage écran et l'impression graphique. Ces fontes sont *bitmaps*, ce qui ne donne jamais de bon résultat à l'impression. On aura beau taper des pieds par terre, une fonte bitmap reste un amalgame infâme de points. Certains softs sur *Amiga* les reprennent à leur compte pour imprimer (*Excellence*, *PageSetter* ou *Professionel Page*).

Rajoutez à cela que ces fontes sont imprimées par les drivers imprimantes *Amiga*. Là encore ce n'est pas folichon. Une fois les nombreux problèmes de paramétrage écartés (si cela est possible, car j'ai longtemps essayé de faire fonctionner une Okimate 20 sur le port série, j'attends toujours la sortie, alors que le driver est prévu), la qualité obtenue est loin d'être parfaite : tramage irrégulier, ligne blanche impromptue, irrespect des proportions, etc...

PPM choisit une solution radicalement différente: puisque ce qui existe sur Amiga est insuffisant, on va gérer soi-même fontes et imprimantes. A cet effet *PPM* comporte un jeu complet de fontes *PPM*. Ces fontes sont vectorisées et divisées en fontes écran et imprimante. Et comme on est très intelligent chez *Soft Logik* on y

VENTE PAR CORRESPONDANCE

18, rue du Dr Roux
91160 LONGJUMEAU
Tel. 60 13 99 18
du lundi au vendredi

VOUS PROPOSE...

AMIGA 500

AMIGA 500 :	**2890,00 F**
AMIGA 500 avec moniteur couleur	**4890,00 F**
CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko	

AMIGA 2 000

AMIGA 2000 : Unité centrale complète	**5190,00 F**
AMIGA 2000 M : Unité centrale + écran couleur A 1083	**6890,00 F**

AMIGA 3 000

STATION AMIGA 3 000 complète : AMIGA 3000, 25 MHz, Amigados 2.0, UNIX 5.4, **disque dur 100 Mo, Moniteur mutlisync, 5 Mo ram**	**25500,00 F**
Autres configurations, **prix très compétitifs**	**Nous consulter**

DISQUES DURS SCSI

ADD500 : **Disque dur SCSI ultra-rapide pour AMIGA 500 avec extension mémoire 0-4 Mo**	
- Quantum 52 Mo - 17 ms (770 Ko/s) (*) 0 Ko	**4050,00 F**
- Quantum 105 Mo - 17 ms (770 Ko/s) (*) 0 Ko	**5950,00 F**
ADD2000 : **Carte controleur SCSI avec extension mémoire 0-4 Mo**	
- Quantum 52 Mo - 17 ms (770 Ko/s) 0 Ko	**3450,00 F**
- Quantum 105 Mo - 17 ms (770 Ko/s) 0 Ko	**5450,00 F**
Contrôleur seul, (770 Ko/s **test DiskSpeed, 2 Mo/s en pointe**)	**1450,00 F**

LES MEMOIRES

Kit chips mémoire 512 Ko pour ADD500 ET ADD2000	**220,00 F**
Chips mémoire (8 chips 256 k x 4 = 1 Méga-octet)	**440,00 F**
Autres modèles	**Nous consulter**

LES PERIPHERIQUES AMIGA

A 1083 : Moniteur couleur haute résolution (stéréo),	**1990,00 F**
F501 : Lecteur interne 3"1/2 pour A500/A2000	**550,00 F**
F502 : Extension mémoire 512 Ko Ram + Horloge	**380,00 F**
F503 : Extension mémoire 512 Ko Ram sans Horloge	**330,00 F**
Q52 : Disque dur SCSI QUANTUM, 17 ms, 52 Mo	**2650,00 F**
Q105 : Disque dur SCSI QUANTUM, 17 ms, 105 Mo	**4690,00 F**
A2300 :Genlock interne (pour Amiga 2000, 2500 et 3000)	**1940,00 F**
A2320 : Carte vidéo VDE (désentrelaceur) + câble	**1940,00 F**
A2630/2 : Carte accélératrice 68030 à 25 Mhz 2 Mo (extensible 4 Mo)	**5590,00 F**
A2286 : Carte passerelle AT 1 Mo RAM, lecteur 5"1/4 1,2 Mo, DOS 4.01	**4590,00 F**
A312 501 : Clavier AMIGA 2000, AZERTY, COMMODORE	**1250,00 F**
MSP1500C : Imprimante 80 col. 120 cps, 9 aiguilles, couleur	**1910,00 F**
SQSSS : Disque dur SCSI amovible SYQUEST 44 Mo	**2190,00 F**

NOM_____ ADRESSE_____
CODE POSTAL _____ VILLE_____
Tous nos prix sont TTC. Frais de port 120 F pour les machines, autres produits 60F.

Désignation	Qté	Prix	Montant

Frais de port |_____|
Montant total |_____|

Règlement à la commande ou contre remboursement
par chèque : Chèque joint à la commande
Carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_|_|_|
Date : Signature :

a rajouté les fontes équivalentes *PostScript*. *PPM* propose en standard toutes les fontes les plus usuelles. La qualité est assez bonne, notamment grâce à ses propres drivers imprimantes. Effectivement *PPM* se paye le luxe d'avoir ses propres drivers dédiés. Pour ainsi dire toutes les imprimantes du marché sont gérées. On trouve toujours un driver à sa chaussure. Upgrade offre également des disquettes de fontes supplémentaires. Mais comme la collection ne semblait pas suffire, *PPM* nouvelle version offre la possibilité d'utiliser les célèbres fonts *Agfa Compugraphic Intellifonts*, disposant de *"Hints"*, sorte de matrice de forme, leur permettant une excellente qualité d'impression. Vous pouvez aussi acheter de telles fontes, et les utiliser sans crainte sur votre machine (il y a une belle collection). Mais pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? *PPM* offre en plus la possibilité d'utiliser des fontes *PostScript Adobe* type 1 et 3. Réservées à certaines imprimantes, le choix de police est cependant très vaste. Grâce à tous ces vecteurs, *PPM* imprime très bien (certainement mieux que tout ce que l'on voit habituellement sur Amiga), même sur une 9 aiguilles. Les drivers reprennent bien les graphiques, qu'ils soient bitmaps ou vectoriels, qu'ils soient tramés ou non, qu'ils soient grands ou petits. Les proportions sont respectées. Seule l'impression en matricielle, voire jet d'encre, est assez longue. Mais dans ce domaine je crois que l'on ne peut pas faire mieux, à moins de temporiser l'imprimante, pour pouvoir continuer à travailler. Cela ne fera cependant pas aller plus vite l'imprimante. Un truc cependant que l'on a pu remarquer à la longue, c'est qu'une succession d'impression différente effectuée sans quitter et recharger totalement *PPM* provoque des lenteurs désespérantes. Peut être que *PPM* ne vide pas totalement la mémoire qu'il a utilisé lors des impressions précédentes ? En tout cas, plus vous avez de mémoire, plus l'impression est rapide. Effectivement *PPM* calcule en une seule fois, si la mémoire le lui permet, l'impression de la page (calculez le nombre de point d'une feuille *A4 à 360 DPI*, et voyez le nombre d'octets nécessaire pour la stocker...). Si la mémoire n'est pas suffisante il le fait par bande, ce qui met un certain temps, et un temps certain. En tout cas ne vous leurrez pas, l'impression d'une image est considérablement plus longue. Pour vous consoler, sachez cependant que la lenteur d'impression est l'apanage de la *P.A.O.*

Sur le sujet de l'imprimante, *PPM* offre plusieurs options à l'impression. Si pour l'instant l'impression d'une planche globale (chemin de fer) n'est pas opérationnelle, la taille de la page à imprimer peut être réglée par pourcentage. Il est possible également de faire des sorties quadrichromiques (généralement 4 planches représentants les 3 couleurs primaires, RGB, et la couleur noire), des sorties aplats (seuls les objets sont sortis par le procédé quadri), d'imprimer les grandes pages (plus que le format A4) sur plusieurs pages, de placer des lignes de rognage ou points de coupe sur la page, de sortir une impression inversée ou miroir. On peut enfin sélectionner aisément la densité d'impression.

Très simple à utiliser

La grande force d'un logiciel de *P.A.O.* réside entre autre dans sa capacité à faire subir les derniers outrages à des fontes. Par exemple, mettre un mot en gras-souligné-relief, ou encore de resserrer les caractères afin de faire tenir une phrase dans une seule ligne. La réalité souvent de la P.A.O. c'est le manque de place. Combien de fois une mise en page doit se faire au chausse-pied ? L'article doit rentrer dans la page, il faut qu'il rentre dans la page, il rentre dans la page. Rogner ici la taille d'un interlignage, réduire par là l'espace entre deux paragraphes, truquer la ligne de base, augmenter le retrait de texte.

Pour *PPM*, outre le choix des différentes polices de caractères, dans le même requester on peut leur attribuer, si ceux-ci sont disponibles d'origines dans les fontes, les attributs gras, italiques, souligné. Si ce n'est pas le cas, un menu permet d'obtenir un grand nombre de variations par extrapolation sur les caractères. Par exemple, les caractères barrés, ombrés, légers, double souligné, etc... Les possibilités ne manquent pas. De plus la taille des caractères est très variable. Cela va de la fonte 4 points à des fontes de plus de 200 points. Le fait qu'elles soient vectorisées permet ce genre de fantaisie. Les différents réglages de l'espace réservé à la fonte sont fait par requester. Toutes les possibilités sont offertes. On augmente ou on diminue à loisir l'espace entre les caractères horizontalement et verticalement. De même, on peut régler la hauteur des caractères en indice ou en exposant. Quelque soit la fonction de réglage, dans le requester, *PPM* offre de visu le résultat de la manipulation.

Dans le domaine de la gestion des textes, *PPM* permet également les classiques fer à gauche, fer à droite, centrer et justification. Sur ce dernier point, il permet une justification au mot, au caractère ou voir même combinée, permettant d'adapter la justification à l'éclaircissement de la ligne dans la colonne.

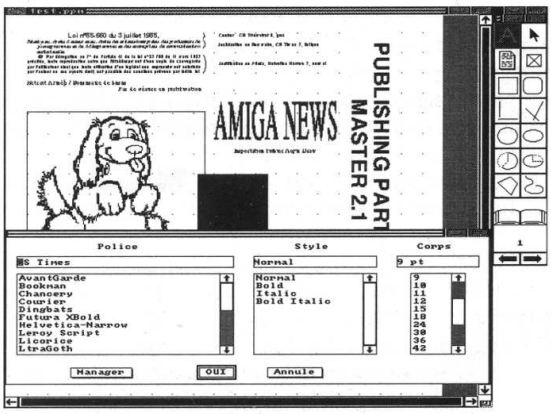
On trouve encore la classique fonction de césure, qui dans *PPM* existe en différentes langues, dont notamment française. On peut contrôler la coupure des mots, ou tout simplement laisser faire l'Amiga automatiquement. La notion de feuille de style n'a pas été oubliée , c'est une sorte de macro-commande, comprenant une suite d'options de format regroupant sous un seul nom toutes les options de textes et de formatages de textes à appliquer à un texte particulier. On peut alors appliquer sans qu'il y ait besoin de le rechercher, un style préétabli à des caractères. Une fois un texte rattaché à une feuille de style, le moindre réglage de cette dernière se répercute automatiquement sur les caractères associés. Le réglage se fait automatiquement à la souris, et par le seul appel d'un requester. On ne peut pas faire plus simple.

Enfin pour finir dans cette série *"caractérielle"*, *PPM* gère également très bien les habillages de textes sur des objets graphiques. A cet effet on peut provoquer plusieurs types d'habillage (habillage autour de l'objet, avant et après l'objet, etc), ainsi que donner une distance d'habillage, c'est-à-dire l'espace entre le texte et l'objet. Tout cela se fait le plus simplement du monde, toujours par requester.

En ce qui concerne l'importation de texte, *PPM* donne la possibilité d'importer les textes provenants d'un grand nombre de traitements de texte. Hormis la classique importation de textes ascii (à noter que *PPM* offre le choix entre *CR* et *CR/LC*), il reconnait les textes provenants d'*Excellence*, de *Prowrite*, de *1st Word* (Atari), de *Wordperfect* et de *Rediger*. De plus, il comprend le format *IFF Texte*. Il permet de tenir compte des formatages de textes établis dans les traitements de texte. Cependant il ne tient pas compte de certains attributs, tel que les entêtes, les notes en bas de page, ou encore les graphiques. Mais le principal est là : il sait lire autre chose que du code binaire ou de l'ascii pur.

Épilogue

Je voudrais souligner ici l'environnement de *PPM*. Celui ci en effet reprend les fenêtres Intuition classique. La nouvelle version a été plus prévue pour une utilisation en interlace. Cela marche très bien autrement, mais l'environnement graphique a visiblement été fait dans l'idée de l'utiliser en mode *"vibrations"*. Les requesters de chargement et de sauvegarde sont propres, et relativement rapides. Pas d'encorbellements, mais un choix judicieux de bouton permettant de se balader dans les directories. Une option permet de régler les différents Paths d'accès sur disque. De même on peut changer les couleurs écran. Un requester permet de sélectionner le driver imprimante, et de lui attribuer certaines propriétés, telles que la taille de la feuille qui sera imprimée, ou encore la sortie d'impression (parallèle, série, fichier disque (attention ici: une page = minimum 300 Ko...), ou autre périphérique).



Dans la série *"PPM continue à améliorer son ergonomie"*, il faut noter l'apparition d'un fond de page, permettant comme le fait *PageMaker* ou d'autres, de placer les objets à côté de la page, afin de les isoler, ou d'opérer certains changements. Une nouvelle option dans le menu *Page* est accessible: on peut changer la taille de la page, et y ajouter si besoin est un fond de page. Cela est très intéressant car les versions précédentes n'offraient pas la possibilité de modifier la taille d'une page en cours. Il fallait le prévoir dans le requester de création d'une nouvelle page. De même la fonction *'Sélectionner tout'* marche enfin pour le texte (l'ancienne version ne fonctionnait que pour les objets). Là en mode texte, tous les caractères du bloc sont sélectionnés. Finies les séances pénibles de destruction d'un texte dans une colonne. Au niveau de l'affichage, PPM offre un large panel de zoom (on peut même faire un zoom variable).

Toutes les possibilités sont offertes jusqu'à voir notamment un détail au millimètre. On peut également remplacer les textes en dessous et au dessus d'un certain coefficient par des bandes noires, afin d'augmenter la vitesse d'affichage. Heureusement, car sur des grosses pages, cela peut être long à rafraîchir. De même certains rafraîchissements doivent être effectués manuellement à l'aide des ascenseurs de déplacement, ou des options de zoom, pour remettre de l'ordre dans l'affichage de la page. Tout cela n'a pas changé depuis le temps.

(Note de la rédaction: PPM à un avantage sur son concurent PPage, le rafraichissement du texte est plus rapide, cela est encore plus évident avec une carte accélératrice.)

Pour en finir, les requesters et autres fenêtres de messages sont enfin déplaçables à l'écran et escamotables, comme toute fenêtre Intuition qui se respecte.

J'en ai sûrement oublié sur les fonctionnalités de *PPM*, mais un livre devrait lui être consacré. On peut quasiment tout faire. Son gros défaut est de ne pas être soutenu par des traitements texte sur Amiga à la hauteur de ses prétentions. Vivement que cela soit réparé par *Soft Logik*, si la bonne idée leur en prend. En tout cas, le logiciel est totalement francisé, et cela est très bien fait. La doc est énorme et très complète, avec elle vous apprenez la P.A.O. de A à Z. : toutes les techniques de PPM sont expliquées. On trouve également une partie didacticielle tout à fait correcte.

Enfin, et ce n'est pas négligeable, une partie est réservée pour expliquer les grands principes de la mise en page. C'est très clair et sans bavure. Le tout est compris dans un classeur plein à craquer. De plus le soft est sur 6 disquettes. Un programme d'installation disque dur est inclu. La version d'installation en notre possession n'était pas très au point, mais ce fut facile de recoller les morceaux. Upgrade enfin assure très bien son service clientèle, et prévient régulièrement les acheteurs dûment inscrits des updates. Sans l'ombre d'un doute, PPM est l'un des meilleurs logiciels qui existent sur *Amiga*. Au niveau P.A.O. il n'a de leçon à recevoir de personne. Mais comme tout gros logiciel, il demande une configuration assez sérieuse. Un minimum de 1 méga est conseillée. A mon sens, 3 mégas sont au moins nécessaires, ainsi qu'un disque dur. Remarquez, avec un méga on peut déjà s'amuser.

En conclusion finale

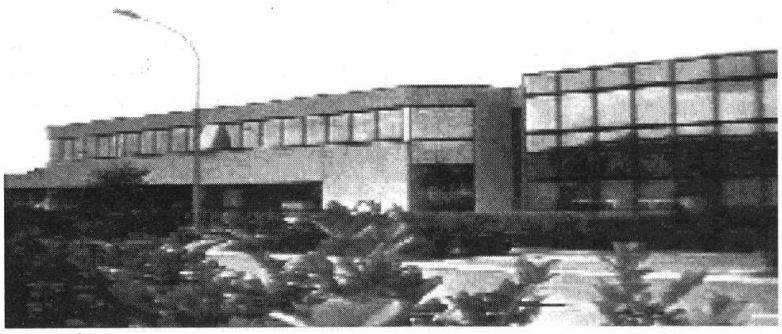
PPM c'est l'achat gagnant: mais si vos bourses ne sont pas trop pleines, et si à l'occasion vous tombez sur une version 1.8 de PPM, n'hésitez pas. Celle-ci est également de très bonne facture, même si elle ne bénéficie pas des nouvelles fonctionnalités. (*Ed: voir les pages de News pour le prix de la nouvelle version "Light"*)

Gilles Bihan

avec la modeste participation (au cidre) de ***Kabb***

Publishing partner master est distribué en France
par Upgrade Editions aux prix de 2990 FHT
30 rue Coriolis, 75012 PARIS tél. (1) 43 44 78 88)

PROMO
AMIGA 500 + 1 MEGA CHIP
3490F
CDTV 6990F



COMMODORE
VENTE - S.A.V - DEPANNAGE
MAINTENANCE - COMPOSANTS
CONSEIL

GROUPE SEREL FRANCE

173, rue Léon Jouhaux
78500 SARTROUVILLE
Tel : 39 13 64 96
Telex : 697 369
Fax : 39 15 14 40

ProWrite 3.0.1.

ou
Peut-on faire de la (petite) PAO avec un simple (?) traitement de texte ?

Me servant beaucoup de ProWrite 2.0, j'étais de plus en plus tenté d'essayer une version plus récente, d'autant plus que la publicité parlait de multicolonnage, de macros AREXX, et comparaît ProWrite 3.0 à une Ninja, les autres traitements de texte étant représentés par une bicyclette de livreur. Peut-être ProWrite 3.0 permettrait-il la réalisation de documents d'un certain niveau de présentation, en faisant l'économie soit d'un traitement PostSript, soit d'un logiciel de mise en page toujours assez coûteux, et le tout avec une imprimante économique ?

J'ai donc commandé la dernière version, en principe la 3.1.

Dans la doc, on vous propose d'acheter le dictionnaire français.

Comme les numéros de version de ProWrite ne figurent plus ni sur les boîtes, ni dans les manuels, ni même sur les disquettes, il m'a fallu l'installer pour constater que c'était une version 3.0.1. En quoi diffère-t-elle de la version 3.1, je n'en sais rien !

*Je ne vais pas m'embêter, ni vous non plus, à faire l'essai détaillé d'un traitement de texte, mais plutôt examiner quelques uns des points mentionnés dans la publicité américaine (**AmigaWorld** Octobre 1990), à savoir le multicolonnage, la césure, l'impression des polices de caractères résidentes dans l'imprimante, les macros et quelques autres bricoles.*

Le reste concerne une série de fonctions que l'on trouve dans tous les traitements de texte de cette classe (de la recherche de chaînes à la vérification instantanée de l'orthographe, en passant par la personnalisation des documents pour publipostage).

Le Multicolonnage

Par rapport à *ProWrite 2.0*, c'est la grande nouveauté. On peut présenter le texte sur 5 colonnes au maximum, soit en écrivant directement le texte en colonnes, soit en mettant en colonnes un texte tapé au kilomètre.

Il y a **deux modes** de mise en colonnes. Dans le premier, le texte s'inscrit dans la première colonne, jusqu'au bas de la page (à moins que l'on n'insère une commande de rupture de colonne), puis continue dans la seconde et ainsi de suite. Si on insère du texte dans une colonne, le texte se déplace et "pousse" si besoin en est le texte de la colonne suivante. A la dernière page, si l'on ne remplit pas toutes les colonnes, on peut équilibrer le texte entre les colonnes grâce à la commande de rupture de colonne.

Dans le **second mode**, un retour de chariot est interprété comme une fin de paragraphe et on saute à la colonne suivante, à la hauteur du début de la première colonne. Ceci ne veut pas dire qu'il ne puisse pas y avoir de lignes blanches dans un "paragraphe". Il suffit d'appuyer sur *SHIFT* en même temps que sur le retour chariot pour aller à la ligne sans sortir de ce que le programme considère comme un paragraphe. C'est bien moins compliqué que cela n'en a l'air, il suffit d'actionner la visualisation des caractères invisibles pour se rendre compte de ce qu'on fait.

Cet ensemble de possibilités est en fin de compte assez souple.

La police de caractères peut être changée en cours de route, elle n'a nul besoin d'être constante dans une colonne.

Par contre

L'utilisation dans des parties de texte de polices de hauteurs différentes cause évidemment des décalages de lignes d'une colonne à l'autre, parfois impossibles à maîtriser. Si par exemple, au prix d'une manipulation un peu acrobatique, on insère dans un document en colonnes une image qui couvre plusieurs colonnes, on n'arrivera pas toujours à aligner le haut de la partie des colonnes située sous l'image.

Il y a un mode d'affichage des champs qui délimite en pointillé les zones dans lesquelles on peut écrire. L'espace entre les colonnes se règle facilement dans le "requester" de disposition de page. Dans les colonnes, on peut régler les marges gauche et droite; ce réglage une fois fait, est valable pour toutes les colonnes.

On a vu que l'on peut insérer des images dans un texte mis en colonnes, avec certaines limitations et parfois au prix d'une certaine gymnastique. Il faut toutefois signaler qu'on peut écrire à côté des images, ce qui a toujours été une

caractéristique de ProWrite. De plus, rien n'empêche d'écrire dedans, du moins dans la couleur de fond, qui est transparente, ce qui permet de faire suivre au texte le contour d'un objet. Une image composée d'une simple ligne droite verticale stockée sous forme de brosse, peut servir à tracer des séparations entre les colonnes. Il suffit de se créer au moyen d'un programme de dessin une bibliothèque de traits, cadres, guirlandes ou autres éléments de décoration pour donner une toute autre allure aux documents produits. On pourra en particulier réaliser des encadrés, même dans une colonne, en utilisant la fonction Paste.

La disposition en colonnes que l'on a choisie est valable pour tout le document. On ne peut pas changer cette disposition d'une page à l'autre. On peut toutefois déclarer la première p age comme page de titre, auquel cas elle est dispensée de l'entête de page que l'on a éventuellement prévue pour les autres pages, mais elle est privée du multicolonnage. Par contre, dans une page à colonnes multiples du premier mode, on ne peut écrire que dans les colonnes, et donc on ne peut pas mettre un titre qui s'étale sur plusieurs colonnes. Il faudra le créer dans un logiciel de dessin, puis l'importer comme une image.

La césure et les justifications

Dès que l'on parle de multicolonnage, on est amené à considérer la nécessité de couper certains mots, afin d'éviter des blancs trop importants.

Tout logiciel de *PAO* qui se respecte fait les césures automatiquement en appliquant des règles propres à la langue.

ProWrite ne fait pas de césure automatique; par contre, il offre la possibilité d'insérer un caractère invisible (*ALT-n*) à l'endroit où se fera la césure dans un mot long, si elle est nécessaire. De plus, on peut accoler deux mots par un espace "*non détachable*". De cette manière, on ne trouvera pas une parenthèse toute seule en fin ou en début de ligne, par exemple.

Moyennant quoi, et surtout si l'on utilise une police à espacement proportionnel, ProWrite fait vraiment un excellent travail de mise en colonnes, sans cheminées disgracieuses. C'est meilleur que ce qui était montré dans le récent essai de *ProPage* dans *AmigaNews*; au demeurant on trouve dans *AmigaNews* des parenthèses toutes seules en fin de ligne, mais je ne sais pas si c'est un défaut de *ProPage* ou du metteur en page. Je sens qu'ici Ed va me mettre une remarque !

L'impression

La publicité dit: impression des polices de caractères résidentes dans l'imprimante. Qu'est-ce que cela veut dire au juste?

Pour le savoir, j'ai emprunté chez *Janal* une *NEC P20*, un petit bijou à 24 aiguilles qui n'a pas moins de 7 polices résidentes, dont 3 à espacement proportionnel.

Si l'on examine le requester d'impression de ProWrite, on constate que les modes d'impression disponibles sont:

Normal
NLQ
ProScript
Draft.

Le mode *PostScript* n'est disponible que moyennant un programme complémentaire *ProScript* dont je ne dispose pas; il est d'ailleurs très limité (pas de multicolonnage par exemple; *New Horizons* travaille à une version qui prendra en compte les possibilités de *ProWrite 3.xxx*).

Le mode normal est en fait analogue à une recopie graphique d'écran. On peut dans ce mode utiliser toutes les polices disponibles dans *FONTS:* et les mélanger comme on veut. Nous parlerons plus loin de la qualité d'impression dans ce mode.

Dans le mode *DRAFT*, ProWrite demande à l'imprimante d'utiliser sa police *DRAFT*, dans le cas de la *NEC P20*, il s'appelle *Draft Gothic*. Bien entendu, dans ce cas, toute la mise en page disparaît, et s'il vous prend l'idée saugrenue d'imprimer en mode draft une page tapée avec une police à espacement proportionnel, le résultat vous fera bondir sur le gadget *CANCEL*.

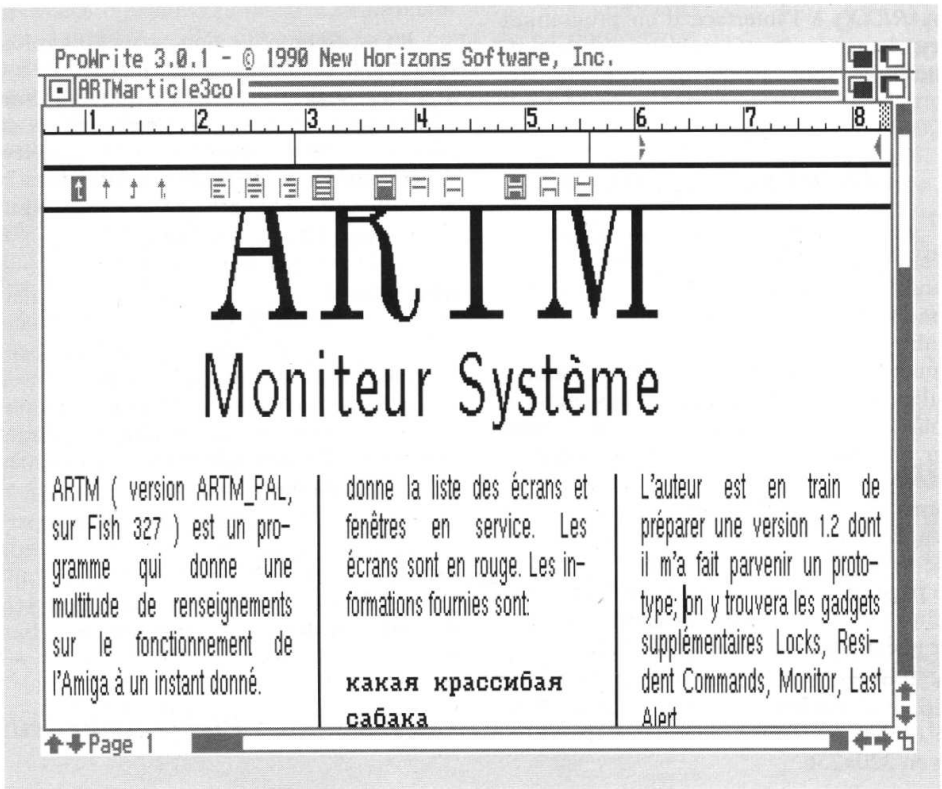
Dans le mode *NLQ*, ProWrite demande à l'imprimante d'utiliser sa police *NLQ*, la *NEC P20* choisit alors *Courier 10*. Néanmoins, on peut forcer la *NEC*® à utiliser une des autres polices. Si l'on choisit alors une des polices à espacement proportionnel, on constate que le texte s'imprime bien dans cette police, mais avec des effets assez inattendus: si on a tapé le texte dans une police à espacement fixe, puis qu'on a converti le texte dans une police à espacement proportionnel, il y a des espaces entre mots qui disparaissent selon des règles qui échappent à l'analyse, et de plus au premier saut de page, on revient à la police par défaut.

Comment alors faut-il interpréter cette possibilité d'utilisation des polices résidentes dans l'imprimante? C'est expliqué dans un des appendices du manuel. Il y a sur la disquette les polices à espacement fixe *Pica* et *Elite*, en version normale, élargie, condensée et ultra-condensée, qui sont dessinées de manière à reproduire le plus exactement possible à l'écran ce qui sortira sur l'imprimante lorsque l'on utilisera les polices résidentes correspondantes. Ceci afin d'obtenir un véritable *WYSIWIG*, et de permettre une impression de bonne qualité, sans passer par le mode graphique (mode "*Normal*"), ce qui accélère grandement l'impression.

Donc, pour utiliser correctement des polices à espacement proportionnel, il n'y aura que le *mode Normal* .

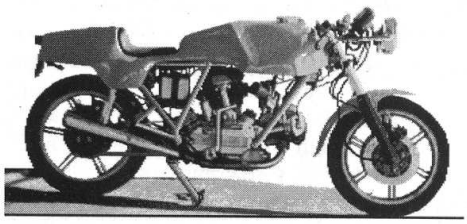
Ce dernier possède toutefois une caractéristique très intéressante: on peut imprimer en réduction. Dans le requester de disposition de page, on peut fixer par exemple un rapport de réduction de 50 % . On obtient alors un écran virtuel de 1280 pixels de largeur. En utilisant des polices de taille 24, et de très grandes polices pour les titres, la réduction par deux améliore fortement la qualité de l'impression.

Une feuille de papier ayant environ 8 pouces de largeur, on obtient à l'impression une densité de 1280 / 8, soit 160 DPI.



Ceci nous situe tout près de maximum de résolution d'une matricielle à 9 aiguilles (généralement 180 DPI). Les résultats sur ma "vieille" *EPSON FX-85* sont étonnamment bons. Ce n'est tout de même pas du laser et on ne peut pas parler de travail professionnel.

Pour tirer parti de la résolution de *300 DPI* de la *NEC P20*, il aurait fallu pouvoir utiliser un facteur de réduction d'environ 2.5 mais je ne sais pas s'il y a des versions des polices Helvetica ou Times en taille 30 ou 32, en tous cas je ne les avais pas. J'ai par contre imprimé une ligne de titre en réduction 40% à partir d'une police de 103 et en utilisant l'option Smooth (lissage). Cela commence à devenir très beau, mais c'est très, très lent; on voit encore par endroits un léger tremblé , mais 300 DPI, cela correspond à 0.084 mm, ce qui se distingue à l'oeil nu. N'oublions pas qu'une Laserjet a une résolution de 600 DPI. Je



n'en pense pas moins que l'algorithme de la fonction ***Smooth*** est probablement perfectible. Le manuel indique que pour les meilleurs résutats, la résolution de l'imprimante doit s'exprimer en multiples de 80 et 72, par exemple 240 x 216. La plupart du temps, il faudra se contenter d'une approximation.

Les images

Pour en terminer avec l'impression, un mot des images. ProWrite importe des images *IFF* et *HAM*. C'est bien, cependant mes essais me renforcent dans la conviction qu'il vaut mieux disposer de l'image à une taille telle qu'il ne soit pas nécessaire de la modifier, car pour les images "*bitmap*", les résultats sont la plupart du temps malheureux. Dans le cas des images en couleur, le manuel conseille assez humoristiquement de ne procéder qu'à des doublements de taille ou des divisions par deux , mais le moyen d'effectuer précisément ces modifications n'est pas fourni. Il faudrait une fonction "double" et "moitié" comme pour les brosses dans *Deluxe Paint*. Par contre, comme par le passé, ProWrite convertit les images en couleur dans les 7 couleurs fondamentales des imprimantes à ruban, qu'il remélange ensuite du mieux qu'il peut. Que pensez-vous qu'il arrive à une image *HAM*? Je vous laisse essayer! On reconnaît tout de même le dessin, mais il n'y a pas de secret, il vaudra toujours mieux, lorsque c'est possible, créer l'image avec une palette identique à celle de ProWrite, ou faire la conversion au moyen d'un programme ad hoc avant d'importer l'image. De même, il est préférable que la résolution de l'image soit celle dans laquelle on a ouvert ProWrite (et il n'y en a que trois).

Les macros AREXX

ProWrite offre un grand nombre de raccourcis au clavier, mais la grande nouveauté, ce sont les macros *AREXX*. On peut écrire des programmes *AREXX* contenant des instructions ProWrite (il y en a plus de 100); si on les nomme ***Macro_1*** à ***Macro_10***, ils seront appelés par ***Shift-F1*** à ***Shift-F10*** respec tivement. On peut en appeler d'autres à partir du menu Macro.

La disquette en fournit 2, dont un très pratique qui s'appelle ***Transpose***, qui intervertit les deux lettres situées juste avant le curseur.

Malheureusement, cette mise en oeuvre d'*AREXX* souffre d'un énorme défaut, et là je rejoins complètement les conclusions de l'auteur de l'essai de *ProWrite 3.0* dans *AmigaWorld* (septembre 90). Beaucoup de réglages ne peuvent être obtenus que par activation d'un gadget ou écriture dans un champ d'un requester. Or toute l'idée d'AREXX est de faire une série de manips sans intervention de l'opérateur. Utiliser *AREXX* pour ouvrir un requester et devoir ensuite intervenir à la main est vraiment dommage, pour ne pas dire ridicule. On a ici une bonne illustration du fait que l'addition d'une fonctionnalité (en l'occurrence les macros et *AREXX*) à l'interface d'un programme peut demander la refonte complète de cette interface, sous peine de résultats très partiels.

Diverses choses

Impossible de passer en revue tous les détails, la liste est longue. Disons qu'il y a dans ProWrite 3.0.1 toute une série de petites choses qui contribuent à la convivialité de l'outil. Par exemple 4 sortes de taquets de tabulation : gauche, droite, milieu et décimal. Ce dernier très pratique pour les tableaux de chiffres. Ou encore, par une seule pression de touche, on peut insérer la date (selon une bardée de formats), mise à jour automatiquement ou non. La mise en page comporte la possibilité de création d'une en-tête et d'un pied de page, symétriques ou adaptés aux pages paires ou impaires, et la possibilité d'ajouter une marge additionnelle de reliure.

Prowrite s'ouvre par défaut en 640 x 256, mais par le CLI ou les TOOL TYPES de l'icône, on peut l'ouvrir en 640 x 512, ou en 320x256.

Au chapitre des cactus

Il y a le requester de chargement ou de sauvegarde des fichiers, toujours aussi lamentable avec son système de rotation d'une unité de disque à l'autre; par ailleurs le programme ne reconnaît comme unité FONTS: que celle qui était présente au moment du chargement. En d'autres termes, une fois ProWrite chargé, si vous insérez une disquette nommée Polices et que vous faites "*Assign FONTS: Polices:*", il vous faudra sortir de ProWrite et le recharger si vous voulez utiliser une des polices de votre disquette . Vive le disque dur ! Il n'aurait pourtant pas été très difficile d'ajouter au menu Format une fonction "*Mise à jour de FONTS:*".

Le manuel est complet et bien fait, l'index quoique volumineux est incomplet et l'on trouve assez souvent ce que l'on cherche en consultant la table des matières plutôt que l'index. Après s'être familiarisé avec le programme, ce qui est facile car tout est assez intuitif, il y a intérêt à lire le manuel (sans blague !!!) et à marquer les choses qui vous frappent, car c'est souvent la galère pour les retrouver au moment où on en a besoin.

Conclusion

ProWrite est un excellent traitement de textes, puissant et plein de possibilités. Est-ce un mini-programme de *PAO*? Pour un non-professionnel comme moi, j'aurais tendance à répondre par l'affirmative.

Il permet de sortir des documents propres, en colonnes multiples et avec des images.

Le mode en réduction permet d'exploiter toute la résolution d'une matricielle à 9 aiguilles, mais les polices manquent pour permettre à ce mode de tirer parti de la résolution d'une matricielle à 24 aiguilles, d'une *Deskjet* ou d'une laser. Attendons la nouvelle version du programme ProScript.

ProWrite associé à une matricielle à 9 aiguilles offre une solution économique et très simple à mettre en oeuvre pour la création d'affichettes, tracts, lettres personnalisées et documents dans lesquels on peut s'accommoder d'une mise en page assez uniforme d'une page à l'autre. La souplesse de l'importation d'images permet cependant des améliorations intéressantes de l'aspect du document.

Ce n'est pas si mal, cela devrait permettre à un certain nombre d'utilisateurs de faire l'économie de l'achat et de l'apprentissage d'un vrai programme de *PAO*, dont ils expoiteraient en fin de compte très peu les possibilités.

Pierre Ardichvili

BLAGUE

ECO PHANTOM

Le jeu d'aventure qui remet en question vos capacités mentales... C'est un produit Electronic Zoo, distribué en France par Tomahawk. Une fois n'est pas coutume, ce test sera très original puisque...pratiquement inexistant. Vouiii, je l'avoue, je n'ai pas testé complètement, enfin pratiquement pas, ce soft!.

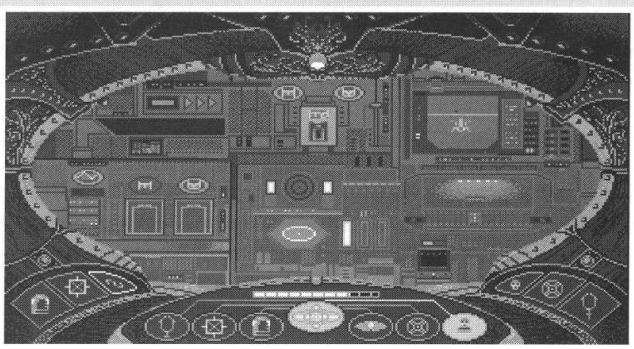
Mais voyons d'abord ce que j'ai pû apprécier:

Le packaging? Je ne sais pas, je n'ai pas pû le voir (ça commence bien...).

La doc, hem... , en Anglais, et du bon, ça je peux vous le certifier, ce n'est pas évident à comprendre...et comme le jeu est lui même complexe, bon courage.

L'idée du jeu est excellente, c'est une aventure du style Jules Verne qui vous attend (et elle attend encore en ce qui me concerne). Vous partez dans un ballon dirigeable afin de traverser l'espace et de détruire les bases ennemies à partir desquelles sont pompées les réserves de la terre.

La présentation du jeu est parfaite, les graphismes très jolis (couleurs marron-vert style photo vieillie) et les dessins sont propres ainsi que bien faits.



Je n'ai rien vu d'autre....ha si, 1 minute de jeu après une semaine de tentative...J'AI REUSSI A PASSER LA PREMIERE PROTECTION!!! Mais alors la deuxième.....

C'est pourquoi je disais que ce soft remet en question vos aptitudes mentales...je me suis moi-même demandé si je n'étais pas devenu complètement stupide au point de ne plus savoir passer un systême de protection anti piratage... Et celui-là est spécialement éfficace contre ceux qui ont la doc!!! J'imagine que la version piratée ne comportera plus cet obstacle donc bravo, voici le premier jeu avec protection anti achat!! Super, on n'arrête plus le progrès!!!J'ai alors demandé l'aide de plusieurs personnes autour de moi et hop! Pas mieux. Je tiens alors à exprimer mon admiration à M. Electronic Zoo qui a bien voulu mettre sur le marché un spécimen rare (de son Zoo bien sûr) de soft où le jeu consiste à passer le système de protection. Je tiens à le rassurer, la longévité de ce jeu me parraît très grande! (Par contre, celle de la disquette me parait misérablement courte...).

J'imagine tout de même qu'une solution doit exister, mais je trouve inadmissible un tel sytème de protection archaïque, dont la réponse est difficile à trouver sur la doc, difficilement lisible, difficilement retranscriptible sur la Miga et qui revient à plusieurs reprises.

Dommage, le soft s'annonçait passionnant si j'en crois la doc et la présentation... Mais si vous voulez tester vos capacités d'adaptation ludique, allez-y achetez le! Si non....l'utilisation du lance flamme est conseillée.

(Merci à Patrice, JM & Co)

Fireball

The Protector System Hunter

ProMigos

(by Pro-Computer GmbH)

Fabricant d'accessoires pour Amiga

Quelques exemples:

- **Lecteurs 3 1/2" NEC:**
  Bouton On/Off
  Compatible avec cartes PC de Commodore.
- **Lecteurs 5 1/4" TEAC:**
  Bouton On/Off
  40/80 Tracks (PC Compatible).
- **Extensions Memoires 512 KB:**
  Bouton On/Off - Horloge a Quartz
  Megabit Technology (consomme moins de courant !).
- **Boot-Selector Electronique:**
  Permet de demarrer d'un lecteur externe tout en conservant l'interne (df0:/df1:/df2:).
- **Mouse-Master Electronique**
  Permet d'employer 2 Joystique et 1 souris sans devoir employer de switch !
- **Selecteur de Kickstart:**
  Permet de choisir entre les KS 1.2 et 1.3.
- **Digitaliseurs de Son:**
  Mono et Stereo (Stereo: mode Mono = 55930 Hz / mode Stereo = 23243 Hz avec Audiomaster III)).
- **Interface Midi:**
  1 x IN / 1 x THRU / 2 x OUT.
- **Disque Dur A-500/A-1000:**
  40 / 60 / 80 / 105 MB et +
  (Choix entre: CONNER/NEC/QUANTUM/SEAGATE)
- **File-Card pour A-2000:**
  40 / 60 / 80 / 105 MB et +
  (Choix entre: CONNER/NEC/QUANTUM/SEAGATE)

Autres accessoires disponibles tels que:

Souris, Souris Optiques, Souris sans fil, Scanners, Extensions pour A-500 de 512KB a 2, 4 et 6 MB, Extensions pour A-2000 2/4/6/8 MB (Auto-Config/0 Wait-States/Hidden Refresh), Disquettes en gros (Vrac et boites de 10), Modems Internes et Externes, Cables pour modems etc. etc.

- Revendeurs, contactez nous:

ProMigos Belgium

K.V. Overmeirelaan, 20
2100 Anvers - Belgique
Telephone: +32 (0)3 / 326-0144
Telecopie: +32 (0)3 / 326-0194

NICOLAS FOURNEL

MIDI SAMPLE WRENCH

Notre petite causerie de ce mois-ci va porter sur un logiciel de traitement d'échantillons, qui n'est plus tout jeune certes mais reste relativement inconnu dans notre beau pays. Midi Sample Wrench, puisque c'est de lui dont il s'agit, est l'oeuvre des Dissidents, dont vous avez peut-être déjà aperçu des réalisations au fil des disquettes Fish, et qui sont à l'origine du format de fichier pour échantillons sonores SAMP.

L'édition

MIDI Sample Wrench se veut une plateforme entre les différents logiciels et matériels traitant de l'échantillon. Il permet de travailler sur 3 échantillons simultanéments, chacun disposant alors de sa fenêtre à l'écran. L'édition, qui se fait à l'aide de marqueurs (6 au total), est relativement lourde et peu ergonomique par rapport à une édition 'tout-à-la-souris' du style *AudioMaster,* même si elle se révèle efficace dans quelques cas complexes. Les six marqueurs permettent de définir les limites des *Clips* (des blocs d'échantillons) et les points de boucles:

Pour pratiquer des opérations de couper-coller sur les échantillons, l'utilsateur est obligé de positionner deux marqueurs, de créer un *Clip* avec *Create Clips* et ensuite de lui appliquer la fonction souhaitée parmi les classiques *Copy, Paste, Cut,* et *Erase*. S'il s'agit de la fonction *Paste,* il lui aura fallu encore avant positionner un troisième marqueur correspondant à l'endroit où le bloc sera collé et indiquer son numéro (de 1 à 6 naturellement) à la fonction. Cette gymnastique est assez éprouvante lors de manipulations aussi élémentaires. Cela serait si facile à exécuter directement à la souris.

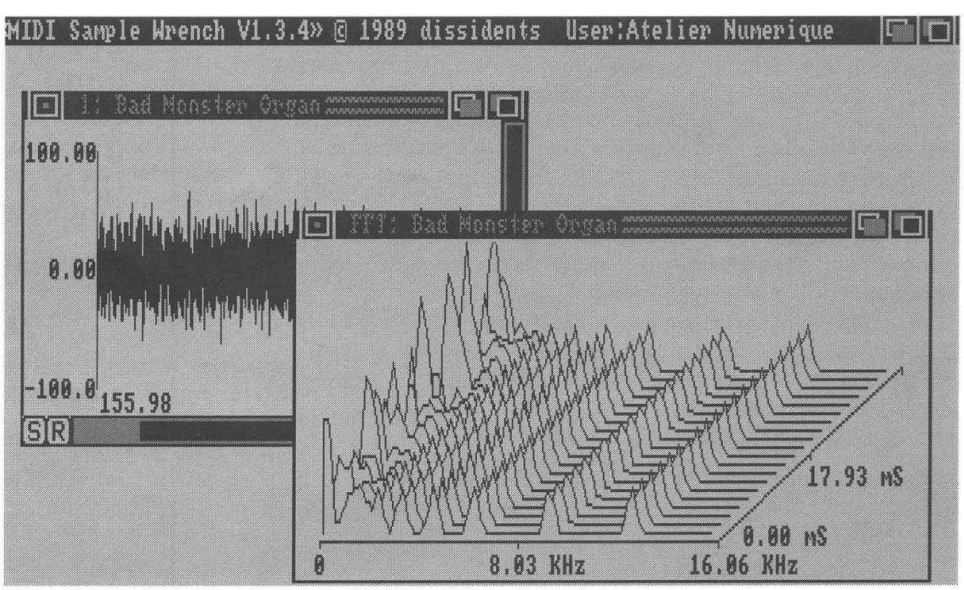
Une boucle, quant à elle, est définie par deux marqueurs. Elle peut être de deux types, en avant ou alternée (une fois vers l'avant, une fois vers l'arrière et ainsi de suite, entre les deux marqueurs...). Les boucles de type alternées ne sont pas reconnues par tous les échantillonneurs (le *Standard Dump* de la norme MIDI, par exemple, les ignore). Par contre, il n'est pas rare de trouver sur les échantillonneurs des boucles en arrière: celles-ci ne sont malheureusement pas gérées par *MIDI Sample Wrench. MIDI Sample Wrench* accepte les boucles sur le *sustain* et les boucles sur le *release*. Une fonction *'Autolocate'* est également bien pratique pour positionner un marqueur et donc trouver un point de boucle: elle cherche des points particuliers dans un échantillon: ils doivent être situés aprés une valeur *Offset,* leur position doit être un multiple d'une valeur *Multiplier* et il est possible de ne rechercher que les échantillons à 0, ce qui est l'idéal pour réussir une boucle.

MIDI Sample Wrench permet de sauvegarder des échantillons en 8 ou 16 bits, en IFF 8SVX, à son propre format ou encore à celui de *Sound Designer* (logiciel fonctionnant sur Mac Intosh). Le programme est livré avec des utilitaires: l'un permet de passer des échantillons du format 8SVX au format de *MIDI Sample Wrench* et vice-versa, un autre est un moniteur MIDI, un dernier tranforme votre clavier en instrument de musique pour tester les échantillons en 8 bits.

Les Effets

Les fonctions et effets applicables à un échantillon sont, selon une logique implacable, dans le menu *Functions'*. Ces fonctions sont parfois relativement gourmandes en temps de calcul et l'utilisation d'une carte accélératrice n'est pas un luxe.Premier des affligeants traitements que subira votre échantillon: l'équalisation, grâce à *"Equalizer"* (ce qui n'a absolument rien à voir avec une série télévisée diffusée par la sixième chaîne). L'equalisation d'un signal peut se faire de plusieurs façon, plus ou moins complexes. MIDI Sample Wrench en propose trois. La première est un simple filtrage: on choisit le type du filtre (passe-haut, passe-bas ...), son ordre, et sa fréquence de coupure, et le filtre élimine les composantes fréquentielles trop hautes ou trop basses de l'échantillon. La seconde correspond exactement au réglage des graves et des aigus de votre chaîne HI-FI. Il est possible de les diminuer ou de les augmenter de 0 à 20dB. Enfin la troisième correspond à l'équalizer paramétrique (ou equalizer à bandes): il est possible d'agir de la même façon (en ajoutant ou en enlevant jusqu'à 20dB) sur d'étroites bandes de fréquence (de 0.1 octave à 3 octaves).

Vient ensuite la fonction *FFT* (je rapelle que cela ne veut pas dire Fédération Française de Tenis mais Fast Fourier Transform). La *FFT* permet de faire passer un signal échantillonné du domaine temporel au domaine fréquentiel. Plusieurs possibilités s'offrent à l'utilisateur, selon l'intêret qu'il porte à la fonction: analyse rapide mais sommaire ou précise mais longue. Cette fonction n'apporte pas grand-chose: il s'agit seulement d'une visualisation en pseudo 3D du spectre d'un échantillon. La routine de calcul de *FFT* de *MIDI Sample Wrench* est l'une des plus rapides que j'aie pu voir sur Amiga (bien que ce genre de fonction soit de toute façon toujours trés longue à calculer).



La fonction *Scale to Full* permet quant à elle de 'maximiser' le signal, c'est à dire d'obtenir un échantillon avec un gain maximal (sans faire apparaître de distorsion). Evidemment, le bruit est également accentué, ce qui peut avoir de fâcheuses conséquences. La fonction *DC Offset* ajoute un offset à toutes les valeurs de l'échantillon. Graphiquement, la courbe est décalée sur l'axe vertical. Son principal intêret est de pouvoir contre-balancer l'effet d'un convertisseur mal calibré. L'*Envelope Generator* permet de créer l'enveloppe de l'amplitude d'un échantillon directement à la souris. La fonction *FS Transposition,* quant à elle, est d'une importance capitale pour tout transfert entre plusieurs échantillonneurs: elle permet de transposer un son de sa fréquence d'échantillonage d'origine à celle d'une autre machine, sans en dénaturer l'aspect sonore (en éliminant des échantillons ou en interpolant).La fonction *Reverse* permet tout simplement de renverser l'échantillon, c'est à dire qu'il sera rejoué à l'envers. A ne pas confondre avec la fonction *Inverse* qui elle inverse un échantillon par rapport à l'axe horizontal. A l'oreille, aucune différence entre le son d'origine et le son traité n'est décelable. L'intêret d'une telle fonction repose essentiellement sur la possibilité de créer des effets de type 'Flanger' en combinant l'échantillon original et l'échantillon inversé, légèrement décalés.

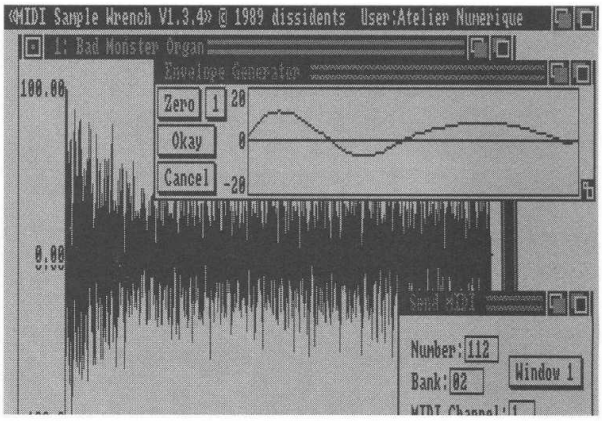
Enfin, la fonction *Compression* se comporte comme tout bon compresseur audio: avec un niveau sonore à partir duquel la compression se déclenchera, un ratio de compression, et la possibilté de régler les temps d'attaque et de relâche.

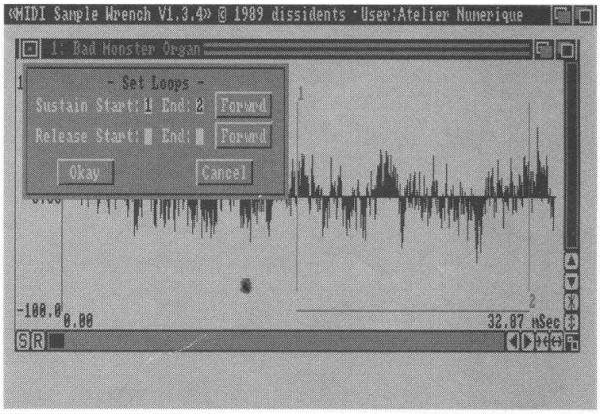
Et en plus, il cause MIDI

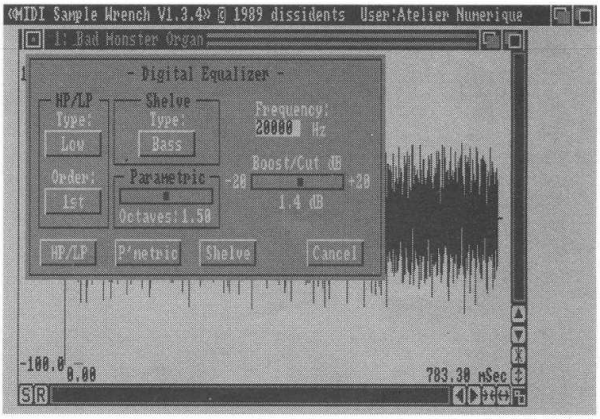
Le but avoué de tant de manipulations est bien entendu de pouvoir récupérer 'le' son tant convoité dans son échantillonneur favori (jusqu'à preuve du contraire, l'Amiga de base digère relativement mal les sons en 12 ou 16 bits). C'est pourquoi *MIDI Sample Wrench* permet de transférer des sons via MIDI vers différentes machines, telles que, l'*EPS d'Ensoniq,* la famille de samplers *Akaï*, le *FZ1 de Casio* ou encore le *DSS1 de Korg*.On regrettera l'abscence dans cette liste des échantillonneurs *Roland*, pourtant largement répandus. Il est également dommage que le transfert ne se fasse pas par le port SCSI quand la machine le permet (*Akaï S1000*, *Ensoniq EPS*...), les transferts de ce type étant tout de même 250 fois plus rapide que par MIDI. Les fonctions de transfert MIDI se présentent sous la forme de bibliothèques placées dans le répertoire 'libs'. Il est donc toujours permis d'espérer la sortie de nouvelles bibliothèques amenant la compatibilité avec de nouvelles machines, mais *MIDI Sample Wrench* datant de 1989, il ne faut tout de même pas trop rêver...

En conclusion, *MIDI Sample Wrench* est loin d'être la panacée: il n'est pas trés convivial, ne fonctionne pas sous 2.0 et des effets intéressants manquent à l'appel (il me semble pourtant que le principal intêret d'importer un son d'un échantillonneur est de lui faire subir toutes les perversités numériques possibles et imaginables avant de le renvoyer à son expéditeur). Mais il a le mérite d'éxister, alors que la logithèque de l'Amigaïste musicien reste désespérement vide en matière de traitement d'échantillon, comparée à celle de ses petits collègues sur Mac ou Atari, qui jonglent hardiment avec les *Sound Designer* et autres *Alchemy.* Une remarque enfin, ce genre de programme nécessite généralement une configuration assez conséquente pour travailler sérieusement: en effet, lorsqu'on sait qu'une seconde échantillonnée en stéréo, 16 bits et à 44,1 kHz prend 172 Ko, on imagine sans peine l'intêret d'une extension mémoire, et celui d'une carte accélératrice lorsqu'il faudra appliquer des opérations de filtrage, des transformées de Fourier etc... à de tels échantillons.

Un petit scoop pour conclure, un logiciel de traitement d'échantillon en français, ergonomique, compatible 2.0, devrait sortir sous peu. Il reconnaîtra de nombreux échantillonneurs et formats de fichiers (dont ceux du Next), et disposera d'une ribambelle d'effets. Nom de cette petite merveille: SAMPLELINK.







Flash Spécial

PLOMBERIE: la boîte à outils de *Bars & Pipes* devrait encore bientôt s'étoffer, grâce à l'arrivée de deux nouveaux modules dont j'espère bien pouvoir vous détailler le contenu dans un prochain numéro. Sachez toutefois qu'il s'agit d'un *Professional Pack et d'un Creative Pack.* Tout un programme...

MADE IN FRANCE: Atelier Numérique devrait bientôt nous proposer un éditeur au look d'enfer pour la famille d'expandeurs *EMU Proteus.* A ce propos, il serait intéréssant que vous m'indiquiez les synthétiseurs et expandeurs que vous possédez, afin que nous cherchions puis testions dans ces colonnes les éditeurs qui correspondent à vos besoins.

CHAPEAU: j'ai reçu une cassette de musiques réalisées par Raphaël Gesqua à l'aide de Soundtracker (ou d'un programme équivalent). A l'aise quel que soit le type de musique et les instruments, Raphaël fait preuve d'une grande originalité et il se dégage une certaine atmosphère de chacun de ses morceaux. Avis aux éditeurs... Contact: 47 98 64 59

Nicolas Fournel

ATTILA PDS

Association Loi de 1901.

Amigaiste rejouissez_vous.
ATTILA reste à votre disposition pendant la periode Juillet / Aout et toute l'equipe vous souhaite d'excellentes vacances.
Toujours plus de news, Graphismes, musics, Samples, Utilitaires, une collection Radio-Amateur, reactualisation de la collection Fred-Fish mensuelle.
De plus Attila vous offre une disquette gratis par tranche de dix disks commandées.
Catalogue complet Dom-Pub sur disk ou papier, catalogue Fred-Fish sur disk (10Fr. le catalogue).

TRAITEMENT SOUS 48 HEURES

ATTILA
BP 192
63805 COURNON CEDEX

LA NOUVEAUTE DE L'ETE 91

Grand Slam

LA CARTE MULTIMEDIA

« la plus pointue » pour les AMIGAS

avec GRAND SLAM donnez des ailes à votre AMIGA !

Le processeur «Trumpcard Pro Gate Array» (exclusivité IVS) permet d'atteindre avec un bus SCSI, un taux de transfert de plus de 1.9 Mo/sec (DPerf2).

Le contrôleur de mémoire «Memory Controller Gate Array» (exclusivité IVS) permet un arbitrage de la mémoire et garantit la consommation la plus faible possible... Moins de 0.9 amp avec 8 MO.

Extension de la mémoire (Fast RAM) 2, 4, 6 ou 8 MO par l'installation, hyper-simple, de barrettes SIMM.

Carte multi-couches afin d'assurer une meilleure sécurité d'emploi (élimination des parasites).

I.V.S. est importé et distrib

41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél.

La carte demi-longueur permet une configuration en «carte disque dur».

Deux connecteurs SCSI de 50 broches assurent une totale fiabilité de transfert, même à vitesse très élevée.

Un connecteur parallèle permet la connection simultanée d'une imprimante et d'un digitaliseur de sons ou d'images sur le port parallèle de l'Amiga.

Des jumpers permettent l'usage du réseau disque dur exclusif IVS SCSI-SHARE SCSI.

GRAND SLAM est livrée avec carte, équerres, câbles, programme de formatage (TCUTILS 2.0), utilitaire de configuration de réseau, et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRAND SLAM 500 est également disponible pour les possesseurs d'Amiga 500.

é en France par **BUS PLUS**
1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

"ADI réussit dans ce qui s'est révélé problématique dans l'enseignement. En effet une trop grande majorité de logiciels s'intéressent aux connaissances des enfants au détriment de leurs performances"

par **Malika**, notre correspondante pour les logiciels éducatifs

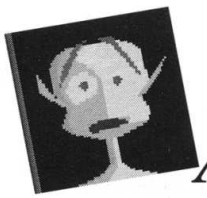
*Bientôt les vacances et avec elles la fastidieuse corvée des devoirs de vacances. Pour vous aider, **A-News** a passé en revue certains logiciels éducatifs que l'on peut trouver sur le marché.*

Précisons cependant que bon nombre de logiciels éducatifs ressemblent étrangement à des exercices "livresques" et sans un brin d'attention aux réels besoins de vos enfants vous risquez de les dégoûter de l'école mais pire encore, de l'ordinateur!

A certains programmes qui peuvent cependant être intéressants lorsqu'ils sont utilisés sous la gouverne des spécialistes de l'éducation, mieux vaut encore pour les parents préférer des exercices sur livres, et des jeux sur l'ordinateur pour tenter d'améliorer ou entretenir les performances de nos élèves.

Prudence, prudence!

Quoiqu'il en soit, nous aimerions que cette rubrique "éducation" soit la rubrique des enfants. Nous les encourageons donc à nous écrire s'ils ont eu l'occasion d'utiliser ces logiciels ou d'autres, à l'école ou à la maison et à nous faire part de leurs impressions.



Adi l'extra-terrestre

Nous commencerons la revue par ***ADI APPLICATION*** édité par **Coktel Vision**.

Nous trouvons au menu des logiciels

"**Maths**", "**Français**" pour les niveaux CE1, CM1, 6°,

"**Maths**" pour le niveau 4°,

"**Français**" pour le niveau 3° et

"**Anglais**"pour les niveaux 6°, 4°, 3°.

Ce sont là les logiciels dont nous disposons. Coktel Vision annonce "Quatre Matières Proposées:

Français,

Maths,

Sciences humaines (Géographie, histoire, instruction civique... et

Culture et astuces."

L'éditeur ajoute "ADI-TEST c'est pour tout le primaire: CE1, CE2, CM1, CM2 sur PC, ST, Amiga (disquette multistandard)."

Pour présenter ADI-TEST nous nous réfèrerons à un niveau, sachant que le principe est le même pour les autres. Notre référence sera le CE1, année cruciale pour les enfants qui seront soumis à la fin du cycle à leur première Evaluation.

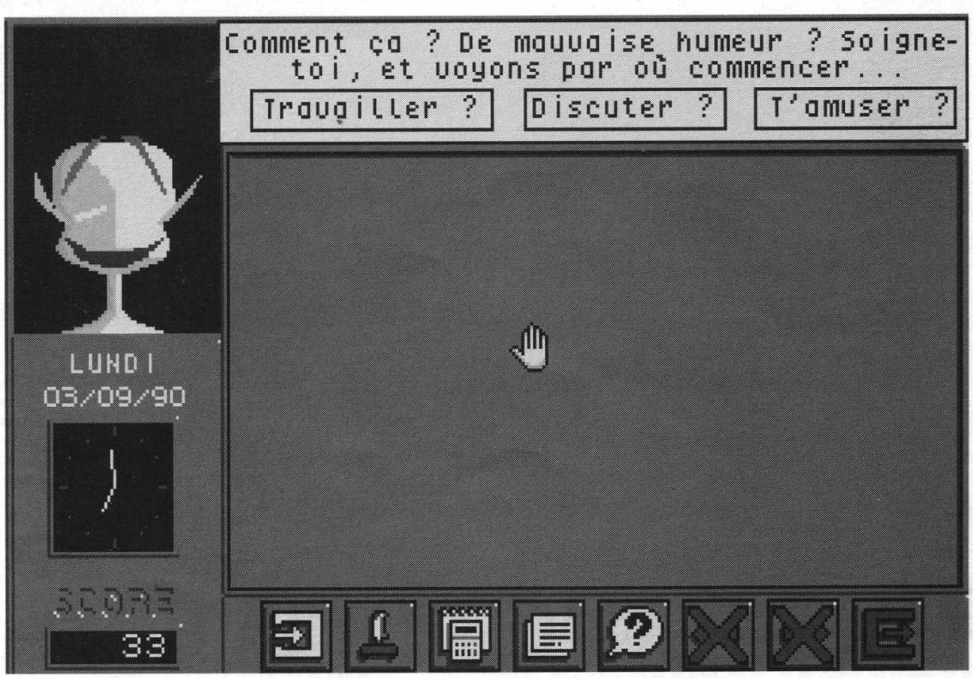
Objectifs d'ADI-TEST

Un des objectifs des concepteurs (et c'est tout à leur honneur) a été d'encourager l'autonomie de l'enfant, de lui donner la responsabilité de ses apprentissages.

Parents, attention! Si vous êtes de ceux qui éduquent leur enfant avant de lui faire confiance, ces logiciels ne sont pas pour eux et en tous cas il ne saura s'en servir sans votre aide! A moins peut-être d'être un brillant élève auquel cas il n'a pas besoin de faire des devoirs de vacances!

L'autre objectif d'ADI-TEST est, comme son nom l'indique de tester les connaissances de l'enfant et de lui permettre de progresser.

Comme la majorité des éditeurs de logiciels éducatifs, ADI plonge dans ce qui s'est révélé problématique dans l'enseignement. En effet une trop grande majorité de logiciels s'intéressent aux connaissances des enfants au détriment de ses performances ce qui les rendrait pourtant tellement plus attrayants!



Alors, en attendant que paraissent des logiciels alliant compétences et performances, n'oubliez pas parents, d'amener votre enfant en vacances, d'organiser le séjour avec lui, et à travers toutes les activités possibles, de lui permettre de découvrir à quoi lui servent ces "Connaissances!"

Ces remarques n'ôtent cependant rien à la qualité d'ADI TEST. Il faut bien sûr pouvoir apprécier à un moment ou à un autre les connaissances des enfants et leur permettre d'avancer avec ce que l'on nomme des exercices "scolaires".

Les moyens

Précisément pour pallier à l'aspect rébarbatif des exercices sortis tout droit des manuels scolaires, Adi Test présente une dynamique propre à attirer l'intérêt des enfants.

Celle-ci se manifeste tout d'abord en la personne d'ADI, "un extra-terrestre tombé par hasard dans la boîte d'un micro-ordinateur."

Adi joue le rôle de guide pour l'enfant. En permanence sur l'écran l'enfant a la photo d'Adi et il reçoit dans une fenêtre réservée à cet effet, des messages d'encouragements, d'aides, de jugements. Ces messages vont bien au-delà de simples consignes ou jugements. Adi par ces mots, exprime des émotions (colère, joie,...), utilise un langage proche de celui de l'enfant, attend ses réponses, adopte des comportements semblables à ceux des enfants (soudain il s'endort, ou alors il propose de jouer...) Adi passe du sérieux au jeu, sait se montrer ferme mais aussi proposer des moments de détente à l'enfant.

Un autre aspect du logiciel qui dynamise le travail est le choix d'un thème. Niveau CE1, deux thèmes sont utilisés:

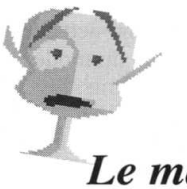
En Mathématique, "le monde du cirque avec son histoire, ses personnages prestigieux, ses plus beaux numéros, la vie itinérante, le montage du chapiteau mais aussi ses acteurs principaux: jongleurs et acrobates, clowns et trapézistes, dompteurs et musiciens, telle est la trame à partir de laquelle l'enfant approfondit ses connaissances en mathématique".

En français, "la vie bourdonnante d'une étrange agence de voyages où l'on organise des départs vers Mars, Neptune ou le zoo de Vincennes, où l'on reçoit de curieux clients: rhinocéros grincheux, "kryptonien" gourmand, mille-pattes affairé, est l'occasion pour l'enfant de faire le point sur ses connaissances en français."

Enfin, dans l'appréciation du travail, ADI ne se contente pas de juger des connaissances. Il commente le travail de l'enfant, son comportement face à la tâche, ses méthodes de travail et ce, sur de longues périodes.

Nous ne nous attarderons pas sur le contenu des logiciels. Il s'appuie sur les programmes scolaires avec des exercices fort bien conçus. La seule réserve que nous émettrons concerne la multitude d'informations qui apparaissent à l'écran, pour un jeune enfant qui, au CE1 du moins, ne maîtrise pas suffisamment la lecture.

Bien sûr, cela soulève le problème que pose la communication par écrit. Nous ne le dirons jamais assez. Aussi excellent soit-il, un logiciel éducatif n'a de valeur que s'il complète une communication orale. Parents, mieux que vous-mêmes, invitez un petit camarade à partager le travail de votre enfant! Même si le petit camarade en question est "moins bon" (et surtout s'il est moins bon) votre enfant en sortira enrichi! N'oublions pas que nombre de "grands" hommes ont grandi au contact des "petits".



Le matériel

ADI CE1 comporte de coffrets à l'intérieur desquels on trouve une disquette "ENVIRONNEMENT", une disquette "MATHS" et une disquette "FRANCAIS." Notons au passage que l'emballage est particulièrement désagréable à manipuler, preuve en est, le fouillis qui s'accumule sur mon bureau lorsque j'ai utilisé plusieurs disquettes.

On trouve aussi dans l'emballage une grille de couleurs, un livret d'"informations pédagogiques destinées aux parents et un "manuel d'utilisation", disons plutôt un livret.

Pour ce qui concerne la grille réalisée sur une feuille trop épaisse, ne succombez pas à la tentation que j'ai eue au départ: ne la jetez pas, elle est utile. Elle comporte un quadrillage avec en colonne des lettres de A à D et en ligne des nombres de 1 à 300 et sert à trouver le code d'accès au programme.

Par contre, sur les étiquettes collées dessus, n'oubliez pas de préciser le niveau auquel elles réfèrent, surtout si vous avez des enfants de niveaux différents et donc plusieurs logiciels dans chaque catégorie. Question d'ordre!

Nous vous recommandons bien sûr, la lecture des manuels, pleins de bon sens.

Par contre, peut-être vous faudra t-il autant de temps qu'à moi pour parvenir à lancer le programme. Je n'ai pas eu de chance; le premier code à rechercher comportait des chiffres qui se confondaient avec des lettres. Il m'a fallu du temps pour dénouer le problème.

Aussi, reprendrons nous pour vous "la mise en route détaillée" sur Amiga.

1. Insérez votre disquette ENVIRONNEMENT dans le lecteur. Mettez votre Amiga sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

2. Vous verrez apparaître sur l'écran (voir écran n°1) à gauche un clavier à touches colorées et numérotées, à gauche de l'écran, un jackpot et en dessous une table de correspondance couleurs-chiffres.

Pour ma part, je n'ai pas eu à appuyer sur une touche pour lancer le jackpot (ainsi qu'il est recommandé de le faire). Le code apparaissait tout de suite, composé je dis bien, d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple: C 127.

3. C'est là que vous devez utiliser votre grille de couleurs sur papier, pour rechercher sur celle-ci colonne C, ligne 127, la couleur correspondante.

4. Exemple: vous avez trouvé "vert." Vous pouvez avec la souris cliquer sur la couleur vert du clavier représenté à l'écran ou, si vous préférez taper sur votre clavier. Vous entrez le chiffre correspondant à la couleur vert.

Quoique vous choisissiez, n'oubliez pas de presser ou cliquer la touche ENTER pour confirmer votre choix.

Du reste, tout au long de l'utilisation des logiciels, quand vous aurez l'impression d'être "bloqués", cliquez sur ENTER, ça peut servir et ce n'est pas toujours indiqué!

Nous vous laisserons le soin de lire vous-mêmes le manuel, puisque pour nous, une fois compris "le lancement", le reste s'est déroulé très facilement et sans problème. Nous vous invitons cependant à nous signaler les problèmes éventuels que vous pourriez rencontrer.

Notre avis

ADI apporte une véritable révolution dans la conception de l'enseignement assisté par ordinateur en prenant en compte l'enfant autant que l'élève. La conception des exercices, leur présentation ont été remarquablement étudiées et tiennent compte des apports des spécialistes de l'enfant.

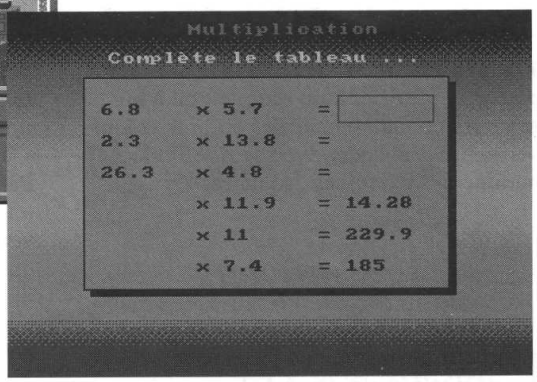
Nous le recommandons fortement à tout enfant qui a envie de s'améliorer ou de tester ses performances, à tous les enseignants et parents qui souhaitent avoir un modèle de construction de projets pour l'enfant.

Cependant nous tenons à le rappeler: si l'enfant n'y adhère pas de son plein gré, inutile de lui imposer ADI sans l'inscrire dans un contexte de communication verbale. Mais là, Coktel Vision n'a rien à voir.

Editeur: Coktel Vision, Parc tertiaire de Meudon, Immeuble "Le Galilée", 5/7 Rue Jeanne Braconnier, 92366 Meudon-La-Forêt, Cedex. Tél: 46.30.13.89

Prix: 275F la disquette "ENVIRONNEMENT" avec une matière au choix et 175 F la disquette pour chaque matière supplémentaire.

Micro C: *Apprentissages et Découverte*



Micro C nous propose deux types de logiciels différents: une gamme concernant "les apprentissages" et allant de la maternelle aux classes terminales, répertoriés dans un catalogue, et un module "découverte" qui se veut plus sophistiqué. Nous aurions aimé pouvoir consulter ceux concernant les petites classes (maternelle, primaire). A défaut, nous trouvons que bien que très scolaires, les logiciels concernant les grandes classes sont susceptibles de convenir aux enfants. Nous émettons bien sûr les mêmes réserves que celles concernant ADI TEST.

Cependant, le logiciel "***français CM***" nous a paru particulièrement rébarbatif: trop de décorticage, trop de textes sur l'écran, une présentation non attrayante et comme pour l'ensemble des logiciels, lenteur des chargements des programmes et un ton par trop "professoral" des messages.

Nous avons essayé le module "***Découverte***" en français et en anglais.

Celui-ci se compose d'une disquette "Découverte" permettant de lancer le programme et de disquettes "Scénario." Nous disposons actuellement d'une disquette scénario "Découverte de la maison" en français qui s'adresse aux tous jeunes enfants et d'une disquette en langue anglaise dont l'éditeur nous dit qu'elle "concerne les personnes désirant acquérir du vocabulaire en langue anglaise".

Trois modes d'utilisation sont disponibles:

- un mode de consultation
- deux modes d'interrogation au choix "INTERRO" et "MONTRER"

Les images à l'écran sont accompagnées de commentaires écrits et sonores, ces derniers étant très clairs et parfaitement audibles.

Notre avis:

Le fonctionnement est très simple; il y a peu d'options et de boutons à manipuler. D'autre part, il est probable que d'autres disquettes menant à effectuer d'autres découvertes, viendront enrichir le module.

Cependant, nous déconseillons vivement ce logiciel à ceux d'entre vous qui ne possédent pas d'extension mémoire. En effet, Micro C annonce que sa "présence limite considérablement le temps de chargement des images et sons digitalisés". Notre ordinateur en est équipé (*nous en avons bien plus que Ed: pour réaliser le journal!*) et pourtant, que c'était long, que c'était long!

D'autre part, Micro C annonce que "afin de faciliter l'utilisation du mode "ECRIRE" par les jeunes enfants, les erreurs concernant les majuscules, minuscules et espaces n'ont pas d'importance et sont corrigées automatiquement." A quoi ça sert que les enseignants se décarcassent et abordent cet apprentissage dès l'école maternelle en s'appuyant entre autres sur ces repères essentiels à la maîtrise de l'écrit? Messieurs les programmeurs, informez-vous!

Nous notons également dans ce logiciel des fautes de langage fort regrettables lorsque l'on prétend permettre aux personnes d'acquérir du vocabulaire. Ainsi, par exemple, trouve t-on le terme "séchoir" pour "sèche-cheveux." Enfin, la zone approximative dans laquelle on peut cliquer peut induire des erreurs, la prononciation en anglais est en général bonne mais laisse parfois à désirer.

En conclusion, doit mieux faire et surtout s'entourer de gens compétents dans le domaine de l'éducation.

Editeur: Micro C, 16 Rue des Fossés, 35000 RENNES. Tél: 99 63 71 11

Prix: Français CM: 220F. JE DECOUVRE: 220F. Autres disquettes scénarios: de 130 à 200F le sujet (un sujet pourra contenir plusieurs disquettes)

Esat Software: *Voyage, voyage*

Toujours dans le domaine éducatif, **Esat Software** Editions propose ***VOYAGE A TRAVERS LA FRANCE.***

Ce logiciel comporte deux menus: le menu ATLAS et le menu TEST. Deux formules de tests sont possibles : avec ou sans la carte. Sa manipulation est simple, claire, et les tableaux agréables. Le livret d'accompagnement est bien conçu.

A l'aide de ce logiciel, l'enfant part à la découverte des régions, départements, villes, fleuves et rivières de France.

Notre avis:

Ce type de logiciel dépasse largement le monde de l'enfance. Voilà pour ceux-ci l'occasion d'initier papis et mamies à l'ordinateur, eux qui en savent souvent beaucoup plus que nous dans ces domaines! Un logiciel donc qui s'adresse à tous et qui peut être l'occasion de jeux en famille.

Notons aussi (c'est appréciable) les encoches sur le boîtier qui le rende facilement manipulable.

Une seule réserve, mais vraiment minime: lorsque l'on consulte l'ATLAS le déroulement des sommaires est très rapide lorsque l'ordinateur est équipé d'une carte accélératrice, et il faut être vigilant pour arrêter le déroulement au bon endroit. Un bon exercice réflexe en fait!

Par contre il est regrettable que voyageant à travers la France nous ne puissions atteindre la Martinique ou La Réunion, pour ne citer qu'elles!

Editeur: Esat Software Editions, 55-57 Rue du Tondu, 33000 BORDEAUX

Prix: 260FTTC

LES ECRANS TACTILES

L'écran tactile est l'interface de dialogue idéale pour l'utilisateur non familiarisé avec le monde de l'informatique: au bout du doigt l'information est accessible, et le dialogue s'établit dans une relation simple où le geste et le regard suffisent.

Ce reflex fort simple qui nous fait, dans notre vie quotidienne, "pointer du doigt" une direction ou un objet est la raison d'être de l'écran tactile.

Parce que cette dynamique visuo-motrice est simple, et ne demande à l'utilisateur aucune formation préalable, les systémes tactiles se trouvent à la portée du grand public. Nous connaissons tous l'utilisation dans les bornes interactives, telles celles des guichets automatiques SNCF permettant la réservation de place sur TGV ou l'achat d'un billet, ou encore les bornes d'informations de la FNAC.

Cette mise en relation immédiate permise par l'écran tactile permet également l'utilisation de l'informatique dans les institutions pour enfants ou adultes handicapés mentaux.

Mais à cette simplicité ergonomique du rapport homme/machine s'associe également la rapidité de la réponse indispensable en milieu professionnel, ou rapidité et ergonomie sont indispensables. Par exemple dans le cadre de contrôle de process industriel, d'imagerie médicale, de salle de change, ou de caisses enregistreuses de grande surface.

Mais quels sont ces écrans? Où les trouver? Comment fonctionnent-ils? Et à quels prix?

Les Technologies

Dans tous les cas de figure le système reste identique: Une dalle recouverte d'un revêtement conducteur est posée sur l'écran et une carte contrôleur détecte les variations de capacité provoquées par le toucher et délivre une information par port série à l'Input Device de l'Amiga qui la traduit en un déplacement souris.

Cette dalle peut être discontinue et constituée de 80 ou 96 zones différenciées (ou Pads) ce qui suffit largement aux applications Multimédia courantes (en effet, je n'ai encore jamais vu 80 boutons à l'écran dans ce genre d'application! Mais ne désespérons pas du pire...)

C'est cette technologie dîte "***Discontinue***" qui équipe les bornes SNCF, FNAC et Forum des Halles. Ce type de dalle est très résistante aux agressions extérieures, et c'est également la moins onéreuse. L'autre technologie est dîte "***Continue***". Elle trouve sont intérêt dans toutes les applications où le traitement du geste fin est nécéssaire: dessin, ou bien "Top Management" (votre Directeur vous explique, le doigt sur l'écran, pointé sur la 142éme ligne de son tableur à trois dimensions, les raisons de votre licenciement!). Bien sûr, qui peut le plus, peut le moins, vous pouver aussi l'intégrer dans vos applications Multimédia.

Le Choix

Certes, en France le choix est limité, mais il existe.

Tout d'abord l'industriel **Mors,** de Montauban, propose deux technologies différentes:

● L'écran **INFOTOUCH,** basé sur la technologie capacitive discontinue, peut contenir 80 ou 96 pads ou zones sensibles. Chaque pad est indépendant et envoie un caractère ASCII. La carte contrôleur est intégrée au moniteur lors du montage de la plaque et permet une auto-calibration lors de la mise en route et toutes les 14 secondes en situation de veille. La calibration est ensuite sauvegardée dans une EPROM. La dale de 3,15 mm d'épaisseur est recouverte sur les 2 faces d'un revêtement de céramique conductrice renforcée d'une couche supplémentaire sur les zones actives. Il peut équiper des moniteurs de 10", 14", 19" et plus. Sa transparence est de 85%. C'est l'écran des environnements difficiles! (adeptes de la massue et et de la perceuse sans fil, rendez-vous gare de Lyon au RESA TGV le 1er Juin pour un test!).

Les "dalles tactiles" se posent sur tous les écrans

● L'écran **VIDEOTOUCH,** est basé sur la technologie capacitive continue. La carte contrôleur peut également être intégrée au moniteur. Cette technologie permet l'accés au menu et doubleclic, subtile finesse qui n'est pas indispensable dans les applications multimédias courantes. Son degré de transparence est exeptionnelle: 95%, et moins de 0,5% de reflexion... Sa résolution peut aller jusqu'a 999*999, selon le moniteur bien sûr! Il existe en 9" 12" 14" 19"et 28".

Mors propose également des claviers à membranes et divers composants miniatures ou de puissance. Il est possible de lui demander des produits dérivés très particuliers que sa qualité de fabricant lui permettra de réaliser.

● Une autre gamme est proposée par le distributeur **Factory Systems** qui importe les écrans du fabricant américain **MICROTOUCH** .

Cet écran est de type capacitif continu d'une épaisseur de 3,17mm. Sa transparence est de 85% et sa résolution peut atteindre 1024*1024 si votre moniteur le permet. Il existe en 9" 12" 13" et 21". La carte contrôleur n'est pas encastrable dans le moniteur et nécéssite une alimentation externe.

● Il existe un autre écran tactile mais qui, à ma connaissance n'est pas introduit en France, mais très répandu aux USA et au Canada: il s'agit de l'écran **FUTURE TOUCH** de la société **Amigo Business Computers**. Cet écran est de type capacitif continu, sa carte contrôleur s'intègre au moniteur. Il existe en 14" et 21". (1"=2, 54 cm).

Voilà nous avons rapidement fait un tour d'horizon de cette interface "au doigt et à l'oeil". Le tableau vous permettra de compléter vos éléments de comparaison. *A bientôt.*

Le Duke

Adresses utiles:

MORS Composants, Route d'Ardus, BP 805, 82006 Montauban. Tél 63 66 18 18.

Factory Systèmes, 55 Rue de l'Université, 93160 Noisy le Grand. Tél 43 05 39 39 .

Amigo Business Computers, 192 Laurel Road, East North Road, N.Y. 11731, USA. Tél (516)757 7234.

TARIFS PUBLIC H.T

	1	2	3
INFOTOUCH 14" 80 ZONES	6.500	1.800	1.000
VIDEOTOUCH 14"	7.950		1.000
MICROTOUCH 14"	11.250	2.500	1.000
FUTURE TOUCH	1.195 $		

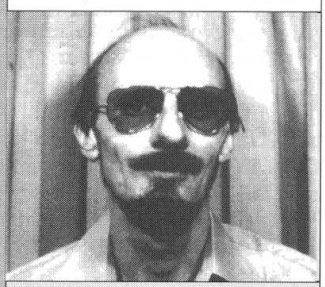
1.KIT COMPLET COMPRENANT LA DALLE, LA CARTE CONTROLE ET ALIMENTATION
2.DRIVER 3.INSTALLATION

INTERVIEW PAR PIERRE PHILIPPE LAUNAY

Un entretien avec Jean-Luc Montagne amateur radio

Jean-Luc Montagne n'est pas du tout un fanatique des ordinateurs. L'Amiga n'est pour lui qu'un moyen d'assouvir une autre passion: le radio-amateurisme non intervenant.

Avant, il utilisait un Amstrad



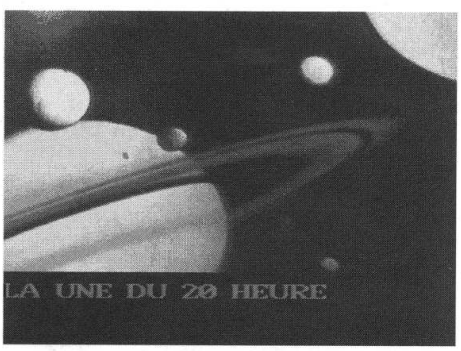
Les cabines-photos dans les gares et supermarchés sont télécommandées par les Radio/Amigas de la Confédération et transforment automatiquement toute personne normale en criminel dangereux

PP: Jean-Luc, depuis quand fais-tu de la radio ?

Jean-Luc: Tout a commencé en 1981. C'était à l'époque le début des radios libres et des premières ***CB*** (radio de voiture). De fil en aiguille, je suis passé de cette bande de fréquence peu enthousias mante et ultra saturée pour devenir un vrai radio-amateur non intervenant. Je suis maintenant en contact avec le monde entier.

PP: Avec quels pays parles-tu le plus ?

Jean-Luc: Attention. Je ne fais que de l'écoute. Pour pouvoir intervenir sur les fréq uences, il est néces saire d'obtenir une licence. Je peux capter tous les pays du monde sans aucune difficulté et quelque soit le moyen de transmission radio émis. Je suis ainsi toujours parmi les premiers informés.



PP: Pourquoi as-tu choisi l'Amiga ?

Jean-Luc: Au départ, comme de nombreux radio-amateurs, j'utilisais un Amstrad puis, vers 1989, j'ai pensé qu'il était temps de le vendre. J'avais alors le choix entre plusieurs marques d'ordinateurs et j'ai pris un Amiga car c'est lui qui me donne les images de meilleures qualité. Depuis, j'ai pu me rendre compte qu'il est aussi le plus rapide, et son aspect multitâche est un avantage certain sur son concurrent direct. Cependant, pour moi, l'aspect le plus important reste la qualité incomparable de ses images. Son principal rival n'est pas du tout à la hauteur.

PP: Fais tu de la programmation ?

Jean-Luc: Absolument pas. Je ne sais pas me servir du moindre langage.

PP: Même pas le Basic ou le dessin ?

Jean-Luc: Non. Je connaissais le basic de l'*Amstrad* et je l'appréciais beaucoup. Quand j'ai regardé l'*AmigaBasic*, j'ai pris peur car il me fallait tout reprendre à zéro.

PP: Quel est ce bruit ?

Jean-Luc: Tiens, regarde, une image météo.

PP: Je suis un peu surpris. C'est comme l'image du 20 heures! Pourtant, ton matériel ne me semble pas excessivement cher.

Jean-Luc: Non. Le plus cher est le ***récepteur d'ondes BLU*** (2000 FF, en réalité plutôt 5000 FF). Là dessus tu branches un ***convertisseur d'ondes à très haute fréquence VLF*** (400 FF) pour l'*antenne* (20 FF). Tu intercales aussi un adaptateur ***multiverter*** entre le récepteur et la prise ***série RS 232*** de l'*Amiga* et c'est tout. Pour mon confort, j'ai remplacé l'écran *Amiga* par un écran télévisuel grand format. Au début, je n'avais qu'un *Amiga 500* sans extension mémoire et le seul lecteur interne. Je possède maintenant deux lecteurs et un mégaoctet de mémoire *RAM* mais cela ne m'a pas apporté grand chose. Retiens que le plus important est le logiciel. J'utilise *Bonito*. C'est lui qui rend possible toutes les prouesses que tu vois sur l'écran. J'ai été emballé quand je l'ai vu.

PP: A quoi te sert-il ?

Jean-Luc: A tout. Je reçois tous les Fax possibles, tous les téléscripts, tous les morses (décodés en clair), les signaux horaires et l'analyse émission d'images diverses. Le logiciel est en auto-démarrage. Tu mets la disquette et aussitôt, tu vois apparaître un menu. Je sais, ça ressemble aux *PC*, sauf que la sélection se fait à la souris ou par un raccourci clavier. Ce qui est génial, c'est que tu peux toi-même modifier le menu et le mettre en suédois si tu y tiens.

PP: Qu'est qui te plaît le plus ?

Jean-Luc: Deux choses. Je n'ai jamais réussi à apprendre le morse et bien là, tu peux le lire en clair. Pareil pour l'émission. Ensuite, c'est incontes ta blement le *FAX* avec les images de presse. En 3 à 5 minutes, tu as l'image qui paraîtra le lendemain dans le journal. Tu peux d'ailleurs trafiquer ces images et garder les entêtes et sous-titres pour une émission suivante.

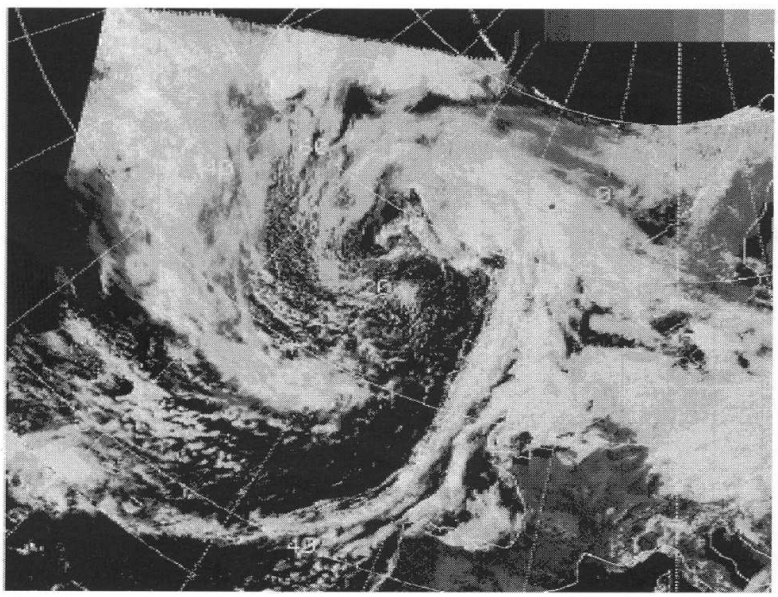
PP: Je croyais que tu ne faisais que de la réception ?

Jean-Luc: Oui. Ici, je te parle de ce qui peut se faire dans mon club, le *Radio D.X. Club d'Auvergne*. Nous sommes déjà quelques passionnés et nous recherchons des contacts.

PP: Combien coûte le paquet logiciel + multiverter Bonito ?

Jean-Luc: Si tu n'as qu'un *PC,* tu dois rajouter une alimentation. Sinon, tu as le choix entre l'utilisation normale type *C64/C128* avec *AMIGA-SET* (1000 FF) et l'utilisation de qualité avec *RADIOCOM-AMIGA* (1600 FF).

Là dessus, je conseille aussi le *BONITO-VLF*



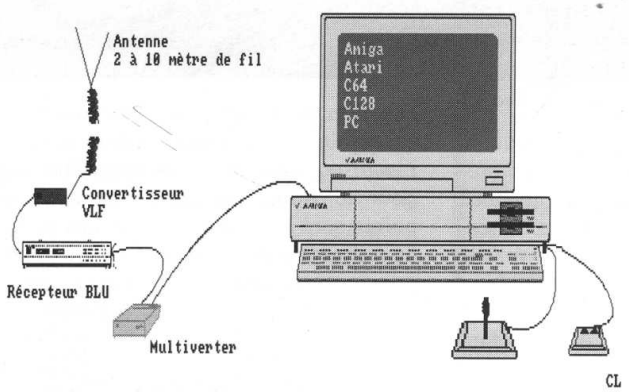
-*KONVERTER-AMIGA* (400 FF). *Bonito* n'est disponible que par correspondance auprès de:

Michel Devezeau
Postfach 1145
3108 WINSEN-ALLER (RFA)

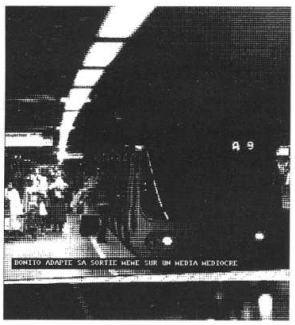
Le tout se branche sur ton récepteur BLU (ondes SSB: USB et LSB).

PP: Je ne comprends pas bien l'intérêt de l'AMIGA dans tout ça ?

Jean-Luc: L'Amiga, c'est génial. Grâce à son aspect multimédia, tu disposes d'une installation qui te permet de recevoir des images tous formats, de les émettre, d'écrire en clair pour émettre en morse, en télétype... Tout ce qui se faisait auparavant à la main et à l'oreille se fait maintenant avec cette machine. Tu peux recevoir un son ou une image ou un texte et le triturer avec un



logiciel adéquat. Tu peux faire tout ce qui se fait avec le modem ou le Minitel. Avec le modem, tu étais limité par un fil et la vitesse. Ici tout passe par les ondes. De plus, quand le format du média est insuffisant (qualité médiocre), Bonito te permet quand même de l'exploiter. En FAX, Bonito te permet l'attente des signaux Début/Arrêt pour la réception isolée, l'émission programmée et la modification des couleurs ou en 16 teintes de gris. En *Radiotélétype*, tu peux programmer la fréquence des *Espaces/Marques*, mesurer le débit, recevoir en digital ou analogique et traiter le texte. Le morse est traduit automatiquement sans perte de qualité. Tu peux aussi recevoir l'heure universelle avec une synchronisation immédiate du système.



PP: Oh la la.

Jean-Luc: J'ajoute qu'il existe aussi des logiciels du domaine public reprenant tout cela en 6 disquettes. Sur l'une d'elles, on y trouve même le plan de montage d'un décodeur. Mais c'est d'une faible ergonomie et un peu lent. Tu devrais les ré-écrire en GFA compilé.

PP: Pourquoi pas.

Radio-amateurs ou futurs radio-amateurs, je vous propose de contacter Jean-Luc. Vous aurez certainement beaucoup de choses à vous dire.

Pierre Philippe

Adresse : Jean-Luc Montagne
1 B place Landouzy
63130 ROYAT

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

UN ETE D'ENFER
SPECIAL DISQUE DUR POUR A2000
LE PACK COMPREND
CARTE SCSI
DISQUE DUR QUANTUM
10 MO DE DOM-PUB
VERSION 52 MO 3390 Frs
VERSION 105MO 4990 Frs
Pour Amiga 500 Nous consulter

ETUDIANTS
ENFIN LE PLAISIR ET LE TRAVAIL
UN AMIGA 500 COMPATIBLE AT286
LE PACK COMPREND
AMIGA 500 avec 1MO
Carte ATONCE
4990 Frs sans moniteur
6990 Frs avec Moniteur A1083S

NOS "CLASSICS"
LECTEUR 3.5 EXTRA PLAT 590Frs
EXTENSION MEMOIRE 512K + Horloge (A500) 370Frs
EXTENSION MEMOIRE 1MO.5 (A500) 949 Frs
A2630 25MHZ 2MO 4990 Frs

SPECIAL ANTI FLICKING
CARTE A2320
+
MONITEUR SUPER VGA
4890 FRS

SUPER PROMO A2000 ATONCE
7990 FRS (9990 avec A1083S)

VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE
VOUS CAUSE DES ENNUIS
ALIGNEMENT SYSTEM KIT
390 FRS TTC

SPECIAL ETE SUR LES SOFTS NOUS CONSULTER
EXEMPLE C PLUS PLUS 1990 FRS
AMIGAVISION 1390 FRS etc...

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition.
Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM.
Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

Traitement de l'image digitalisée

On entend par "traitement" tout le processus qui vise, soit par utilisation des pixels qui composent l'image, soit par le biais de transformés de Fourier, de manipuler une image. Ce qui ne sera pas visible dans un premier temps par l'oeil humain, vu la complexité du message vidéo reçu, pourra dans certains cas être amélioré ou plutôt "décodé" d'une certaine façon mettant en évidence l'information désirée. Un bon traitement des données ne doit en aucun cas ajouter ou trop détériorer l'image. En effet, ce type de problème est souvent rencontré lors d'agrandissement d'images suivi d'un lissage des pixels.

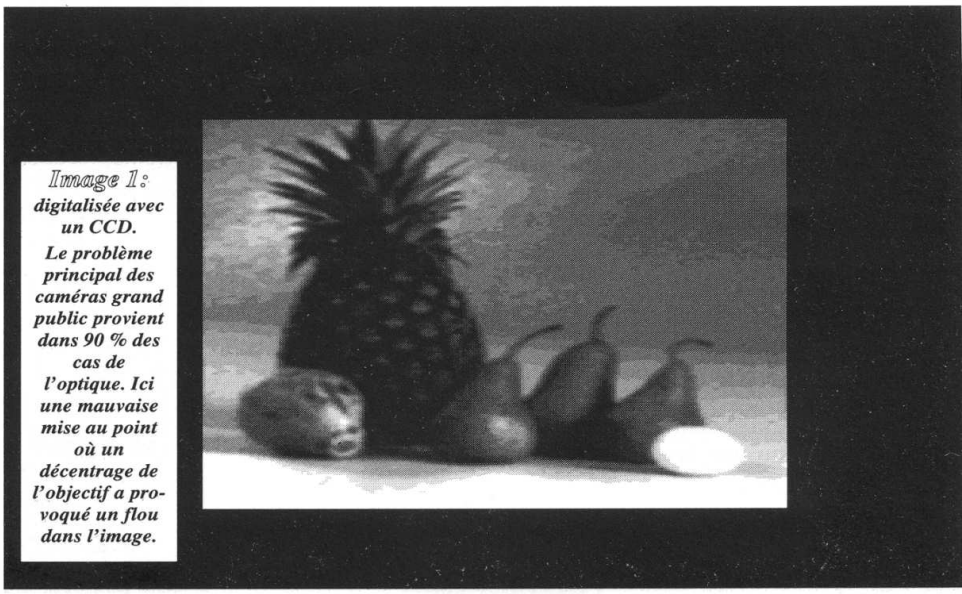


Image 1: ***digitalisée avec un CCD. Le problème principal des caméras grand public provient dans 90 % des cas de l'optique. Ici une mauvaise mise au point où un décentrage de l'objectif a provoqué un flou dans l'image.***

Dans ce cas l'algorithme de lissage (c'est-à-dire la fonction mathématique à appliquer à l'image), devra être le plus précis possible et le plus neutre possible. C'est hélas rarement le cas pour cette application. Il y a donc deux façons de travailler sur une image. Mais pourquoi traiter une image ?

La raison la plus évidente semblera la restauration de l'information qui vise à reconstruire une image qui a subi des dommages qu'il faudra bien définir pour lui appliquer le meilleur traitement possible. Une autre raison sera l'utilisation de la machine (ordinateur) pour appliquer à l'image un nouveau type de visualisation différent de la perception humaine des objets et des formes mais qui pour la machine sera plus facilement compréhensible. Pour aujourd'hui, nous ne nous attacherons qu' à la première partie de restauration des images. La partie reconnaissance de formes et manipulation des images sera pour une autre fois. Avant d'entrer dans la technique, il nous faut mieux approcher l'image elle même.

Comprendre L'image

Une image numérisée ou digitalisée sauvée dans votre AMIGA peut être représentée par un tableau de points T de N pixels (position x,y) sur M bits (intensité gris). Un pixel (Picture Element) est représenté par son intensité ainsi que sa position dans l'image et possède 8 voisins. 4 voisins directs: (x+1,y) (x,y+1) (x-1,y) (x,y-1) et 4 voisins indirects en diagonale: (x+1,y+1) (x-1,y-1) (x-1,y+1) (x+1,y-1). C'est grâce à cette connectivité des pixels que l'on peut manipuler physiquement un ensemble d'éléments composant une image en final. Ceci va nous être capital pour le futur, car cette "matrice" de 9 points sera la base même de nos procédés de traitement de l'image. Chaque pixel (ou point) représente une information de l'image globale. Cette information peut être altérée par différents facteurs dû souvent au matériel lui même. l'optique de la caméra selon sa qualité détermirera plus ou moins l'image globale. L'électronique, les capteurs ou les convertisseurs Analogiques-Numériques introduisent des perturbations et des erreurs qui modifient le signal. Ces défauts sont appelés "bruit". Ces bruits peuvent être considérés comme une suite plus ou moins logique de modification de l'image. Ce qui empêche la précision de l'image la rendant sans contours nets et moins précise qu'elle ne devrait . Comme pour un signal sonore ou un bruit inopportun serait décelé, un "filtre actif" va devoir être employé pour éliminer le voile dû au bruit. Nous allons appliquer ici la méthode dite de "convolution". Cette méthode, qui à première vue peut semble complexe, est en fait assez simple. Elle

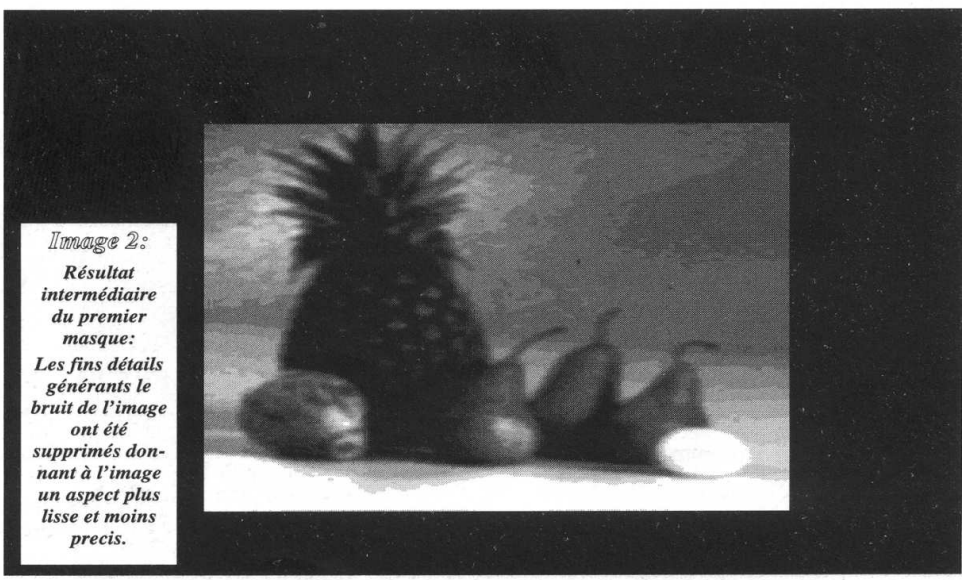


Image 2: ***Résultat intermédiaire du premier masque: Les fins détails générants le bruit de l'image ont été supprimés donnant à l'image un aspect plus lisse et moins precis.***

consiste à calculer une nouvelle valeur (intensité en I) d'un point de l'image en tenant compte de ses voisins. La plupart des filtres décrits ici seront des "masques de convolution" (matrices de 9 points deplacés dans l'image).

Le Traitement de l'image

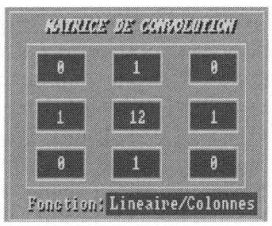


figure A

On trouve énormément de filtres mathématiques de toutes sortes, mais ceux qui nous intéressent sont pour l'instant le "passe bas" et le "passe haut". Comme

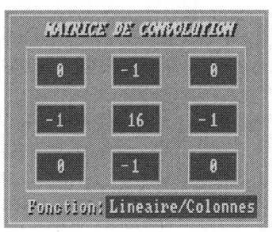


figure B

nous avons vu plus haut, une matrice se compose de 3x3 points:

I1	I2	I3
I4	I5	I6
I7	I8	I9

C'est donc l'intensité du point central, donc le point I5 qui sera calculé.

Nos deux filtres vont nous être très utiles pour un premier problème à résoudre qui consistera à améliorer un piqué d'une image, ou à essayer de rendre plus nette une image semblant floue et ayant des contours tèés mal définis.

Dans un premier temps nous allons appliquer à l'image 1 (qui possède une belle erreur de mise au point, donc un bruit dû à l'optique), un filtrage Passe-bas.

Cette première étape consiste à retirer dans l'image tous les fins détails pour travailler ensuite sur une image plus lisse. Tout le problème va résider dans le fait de bien étudier sa matrice de traitement pour supprimer le bruit et conserver les informations principales. La matrice utilisée pour ce premier filtre est du type ***figure A***

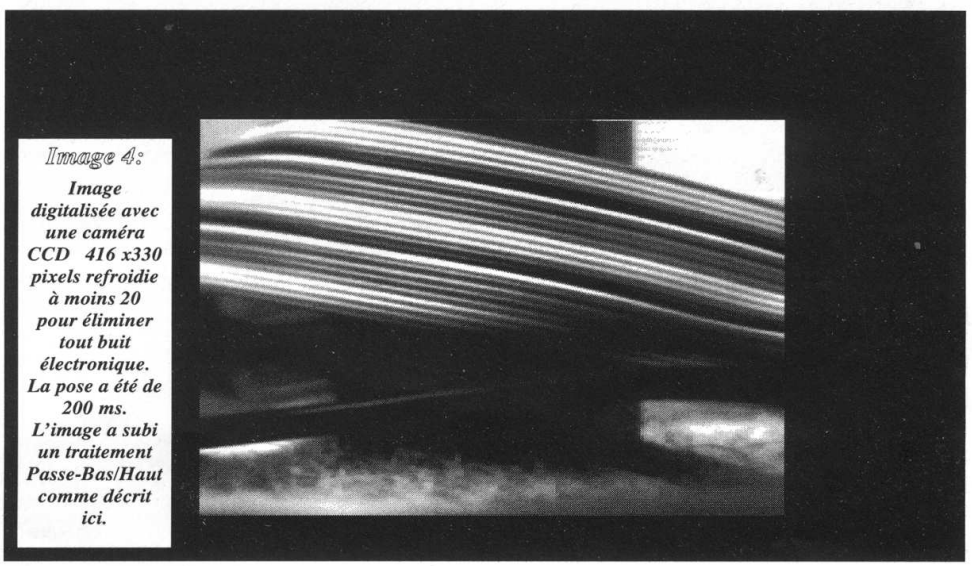


Image 4: ***Image digitalisée avec une caméra CCD 416 x330 pixels refroidie à moins 20 pour éliminer tout buit électronique. La pose a été de 200 ms. L'image a subi un traitement Passe-Bas/Haut comme décrit ici.***

Ici la valeur du nouveau point cental I5 (représenté par "12") sera:

I5= I1+I2+I3+I4+(12xI5)+I6+I7+I8+I9

Le tout divisé par 16 qui est la valeur ajoutée des intensités à appliquer de la matrice. Le résultat de notre travail n'est pas génial (ce n'est qu'un résultat intermédiaire, il manque le Passe-haut), mais il nous montre notre image totalement exempte de fins détails.

La seconde partie de notre traitement en cours reste le filtrage Passe-Haut (***figure B***). Comme vous pouvez vous en douter, il est l'inverse du Passe-Bas (les 4 voisins directs du point central I5 sont ici -1, ce qui représente les opposés de la première matrice). Son travail principal sera donc d'essayer de faire ressortir et d'accentuer les fins détails encore existants dans l'image. Il faut donc veiller à ne pas trop accentuer l'effet du Passe-Bas avec des matrices trop sévères.

L'emploi d'un Passe-Haut est souvent adapté pour améliorer la précision d'une image. Cependant son défaut est d'accentuer tous les faibles détails, le bruit de l'image (d'où l'intérêt du premier filtrage Passe-Bas).

Le résultat final (image 3) est très intéressant et impressionnant surtout lorsque l'on analyse le peu de détails que nous offre l'original, sachant que cet original est à peu près ce que donne un digiview couplé à une caméra vidéo de qualité moyenne.

Pour nous aider à calculer et programmer ces filtres, l'Amiga nous invite à utiliser le logiciel ***Pixmate*** de *Progressive Peripherals and Software* (*importé par* ***Guillemot International*** *au prix de moins de 500F*), qui est un must dans le traitement de l'image toutes machines confondues et surtout son module IMAGE PROCESS (voir l'article sur l'Amiga et l'astronomie dans le précédent numéro d'***Amiga-News***). Afin de faciliter l'utilisation du logiciel, on ne va pas retrouver une matrice vierge avec des cases vides à remplir (ce qui est dommage). Les concepteurs ont prévu une manipulation plus conviviale. L'utilisation de la matrice est représentée par la barre "Kernal" et ses signes représentant le type de matrice pour un balayage de l'image. Pour effectuer l'équivalent de la manipulation que nous venons de faire, il faut avec Pixmate se placer en mode "*" ou "+" choisir la fonction "And" et cliker sur "LAP" (ce qui signifie Laplacien). Les images doivent avoir les intensités des gris croissants (plus

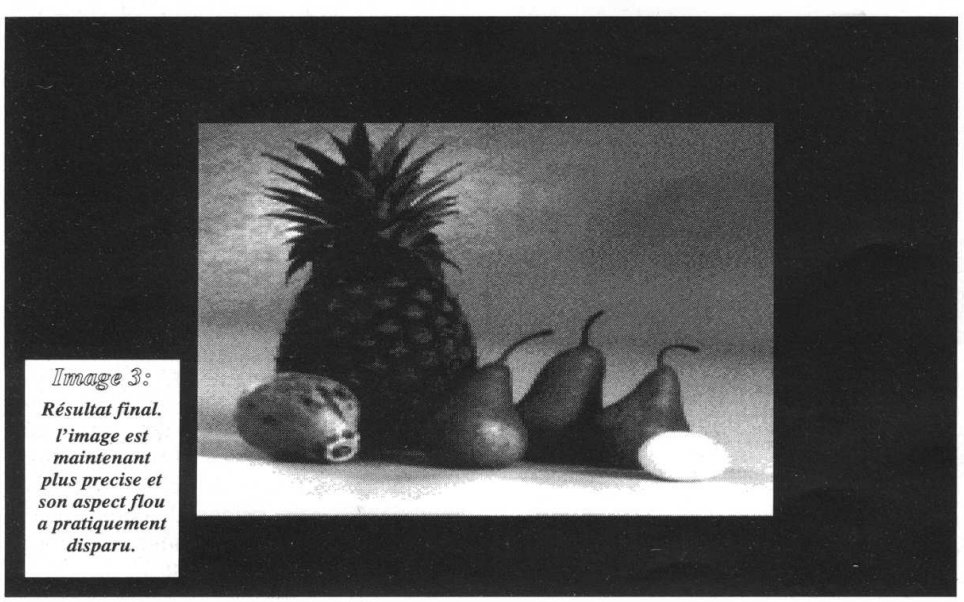


Image 3: ***Résultat final. l'image est maintenant plus precise et son aspect flou a pratiquement disparu.***

sombre au plus clair). Le niveau de filtrage de l'image et l'intensité du point I5 seront réglables à la souris grâce aux fonctions "Thresh, Limit, Hits". De nombreux essais sont souvent nécessaires pour arriver au résultat optimal, la touche "Undo" est là pour nous secourir.

Cependant Pixmate ne se veut pas un logiciel de point et l'absence de la matrice programmable se fait quand même cruellement sentir.

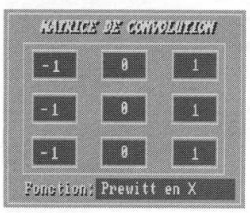


Image 5:

Autres types de Filtres

Le premier type de filtre étudié sera le "Filtrage de contours".

Un contour est par définition une variation rapide du niveau de gris ou de l'intensité du point (pour la couleur). Pixmate travaillant aussi bien en Monochrome qu'en Couleur. Pour ces nouveaux filtres nous allons utiliser l'image 4 qui déjà traitée par l'opération précédente offre une bonne dynamique dans le but de faire ressortir une seule information de l'image. Dans la mesure du possible on va essayer de donner l'équivalent de la fonction à appliquer sur AMIGA avec Pixmate et le menu Image Process.

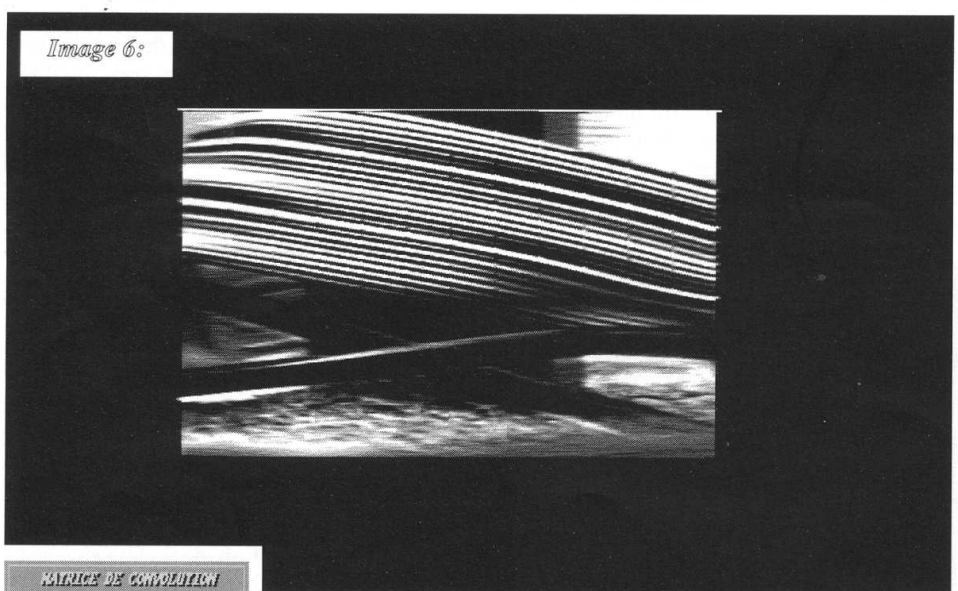
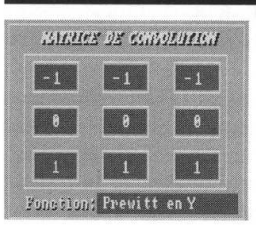


Image 6:



Il existe beaucoup d'applications sur les filtrages d'images. Les procédés qui vont suivre sont souvent employés dans la reconnaissance des formes et le traitement de l'image dans l'ensemble. Un filtrage de contours intéressant est le masque de Prewitt. Cette procédure a pour effet de donner un certain relief à une image. Souvent utilisée pour la détection d'objets très faibles dans une image. Son principal défaut est de bien fonctionner uniquement sur des images monochromes dont on aura auparavant classé les teintes par ordre croissant (de la plus basse à la plus lumineuse). Il existe beaucoup de sortes de masques de Prewitt. Nous allons utiliser les prewitt en linéaire: un balayage de l'image en X et un autre en Y (c'est-à-dire en ligne et en colonne). Dans les matrices de prewitt décrites on remarquera que la somme des points de la matrice (coefficients de pondération) est égale à zéro.

L'image calculée ressemble maintenant à l'aspect d'un objet en relief avec un éclairage rasant sur le côté.

La représentation de cette matrice par le programme Pixmate donnerait les réglages suivants (toujours dans Image Process): NOP + "|" + Limit 16 + Hits 100% + Thresh 0 + LAP en dernier. Le balayage de l'image en Y donne, dans ce cas un effet d'éclairage rasant placé en haut.

Le réglage sur Pixmate est pratiquement le même que pour le balayage en X si ce n'est que le symbole "|" dans Image Process doit être remplacé par "-".

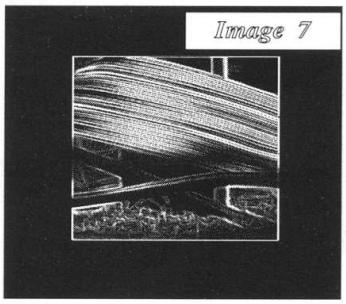
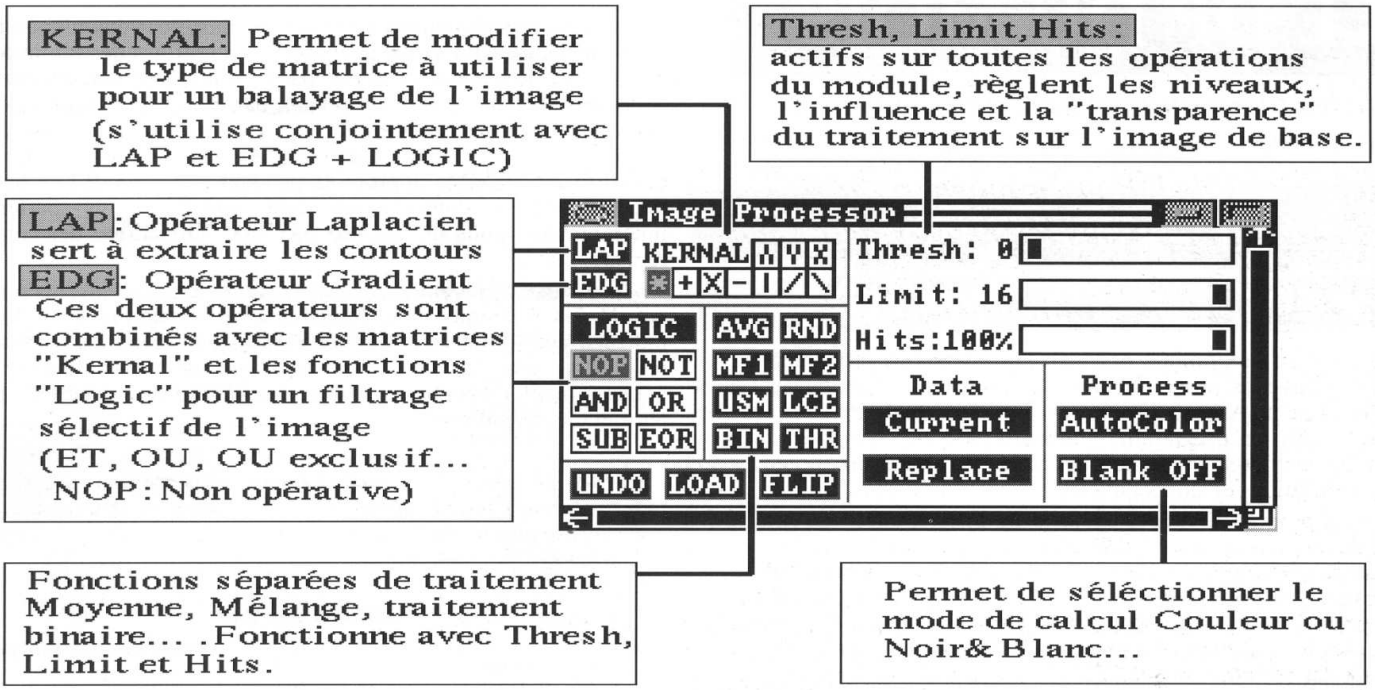


Image 7

Deux autres types de balayages sont aussi disponibles pour un nouvel effet d'éclairage rasant. Pixmate offre la possibilité de programmer un traitement en diagonale de l'image avec les opérateurs contenus dans la barre Kernal: "/" et "\". La visualisation donnera un éclairage rasant de l'image d'après les angles .

Toujours pour rester dans le domaine du filtrage par contour, il faut citer toutes les possibilités qu'offre ce logiciel en matière de détection des zones. Un Laplacien pour une étude d'un contour net est tèés facilement réalisable. Le réglage adéquat donnera une image ne représentant plus que les contours de ses points les plus brillants, ceci défini par les réglages Limit, Hits et Thresh. Le paramétrage de Image Process ressemblera à ceci: NOP + "*" ou "+" + Thresh 0 + Limit 16 + Hits 100% + EDG. EDG doit, être validé en dernier (voir image 7).

Un autre filtre de contour connu sous le nom de filtre de Tukey peut s'avérer utile. Son travail s'opère sur les valeurs médianes de l'image. On prend toutes les valeurs dans le masque, on les classe par ordre croissant et on en prend la valeur médiane. La traduction en Pixmate ressemblerait à ceci: Tresh 0 + Limit 16 + Hits 100% + OR + MF1 ou MF2. Il est à noter que les opérateurs logiques (OR, AND, XOR ...) peuvent être modifiées ainsi que tout autre paramètre, ce qui offre une infinité de réglages pour chaque fonction. Le principal avantage de ce module est la convivialité, son principal défaut étant l'imprécision due au manque d'explications de la fonction en cours.



Pour finir dans les filtrages, il faut parler du plus fidèle et du plus intéressant mais aussi le plus difficile à mettre en oeuvre: c'est le "filtrage temporel". Son principe est très simple. On prend des images successives du même objet et on fait la moyenne des intensités. Le nombre d'images numérisées pour cette opération est important car plus il est élevé, plus l'image et les fins détails seront reproduits. Selon la quantité des images saisies on peut dans le même temps corriger les défauts de l'optique, de l'électronique sans utiliser aucune fonction mathématique ajoutant un certain traitement logique à l'image.

Pour le moment aucun logiciel sur Amiga proposant ce type de traitement n'existe. Pourtant c'est le seul capable de sortir des images de qualité dès la saisie, images qui peuvent avoir la définition maximum que peut offrir le couple Capteur/Ordinateur. Il ne faut quand même pas trop se lamenter car il n'existe pas non plus un tel procédé compris dans un logiciel commercialisé pour le grand public que ce soit sur Pc ou Mac ou sur tout autre micro.

Description d' Image Process (PIXMATE)

On a beaucoup parlé de cette fonction dans tout cet article. Nous allons maintenant la détailler de plus près pour en éclaircir un petit peu ses abréviations qui le rendent encore plus complexe. Nous ne sommes pas ici pour remplacer la très bonne documentation de ce logiciel. La traduction en français de ses mots et commandes facilite déjà la compréhension des principales commandes.

Les Autres Logiciels

Pixmate est en principe le seul programme sur Amiga proposant autant de traitement fréquenciel de l'image (Image Process). Cependant il reste possible de travailler et de modifier une image avec n'importe quel logiciel de Paint sur Amiga. Le codage des images répondant à des normes IFF ou HAM, cela offre une grande quantité de travail et de fonctions disponibles pour un traitement spacial de l'image (digitalisée ou pas).

De plus des logiciels tels que PHOTOLAB, BUTCHER et même DIGIPAINT II possèdent des applications très recherchées dans le domaine de la manipulation des couleurs, palettes, histogrammes.

● ***DIGIPAINT II:*** Ce logiciel déjà ancien et remplacé par Digipaint version 3 nous fournit quelques fonctions intéressantes sur l'utilisation en HAM des opérateurs logiques: OR, AND, XOR... . Ceux-ci permettent des solarisations et des extractions de contours en 4096 couleurs vraiment exploitables pour un traitement des contours, filtres et même, dans une certaine limite, la reconnaissance de formes. Bien sur aucun paramétrage précis de l'opération n'est possible, le programme restant un Paint (logiciel de dessin).

● ***BUTCHER 2:*** est beaucoup plus orienté vers la manipulation des palettes de couleur et des plans graphiques de l'Amiga, il n'en reste pas moins un bon petit logiciel de coloration, retouche des contrastes et niveaux de l'image, ainsi qu'une bonne routine de changements de formats Résolution/Couleurs sur Amiga. Il propose aussi des fonctions avancées de manipulation d'histogrammes et de statistiques sur l'image. Il est indispensable pour bien fignoler une image déjà traitée par Pixmate.

● ***PHOTOLAB***: Sans prétendre faire de la manipulation d'images, il est le seul à pouvoir manipuler des formats très grands en IFF et HAM au pixel près. La retaille d'images n'a pratiquement aucun secret pour ce logiciel ainsi que le changement de résolution et de palette de couleurs.

D'autres logiciels existent sûrement et sont aussi performants ***(Art Department, Image link*** importé par l'Atelier Numerique, par exemple...), mais on ne va pas non plus tous les citer. Ici se trouvent ceux qui semblent les plus utilisés par la majorité des Amigaïstes.

Conclusion

Pour bien travailler en traitement d'image, la machine, sa rapidité, son graphisme, la facilité d'accéder à une information en mémoire, sont la partie la plus importante de l'affaire. Les logiciels ont aussi leur importance, et un programme tel que Pixmate est une ouverture de plus pour l'Amiga vers des milieux scientifiques et de recherche. Il faudrait écrire un livre entier pour parler du traitement d'images et encore on oublirait des cas particuliers.

Cependant cet article prouvera que l'Amiga sait et peut faire quelque chose de ses images. Un monde intéressant, qui s'étend de la simple extraction de contours d'une image et peut aller jusqu'à la reconnaissance de formes complexes, est désormais à votre portée (de souris).

✏***Eric Laffont***

LE DP DU MOIS

Que les programmes de la télé sont pauvres l'été... Heureusement que les programmeurs de DP ne prennent pas de vacances, eux! Et je vous le prouve illico.

EZAsm: l'Assembleur facile

EZAsm est un programme original qui aidera très probablement beaucoup de nouveaux programmeurs à se mettre à l'Assembleur. Le 68000 a beau être un Assembleur très évolué, il peut rebuter qui a toujours programmé en programme impératif (*C, Pascal, Modula-2, etc...)* par la surcharge de lignes de codes qu'il impose pour les diverses initialisations et autres boucles.

EZAsm se propose d'alléger la tâche du programmeur du mieux qu'il peut de façon à ce que celui-ci ait le moins de soucis possible et qu'il puisse se concentrer sur l'essentiel du code. Il s'agit en fait d'un pré-processeur. Un pré-processeur, je le rappelle pour ceux qui auraient oublié le cours magistral de mon éminent collègue Batchman à ce sujet, est un programme qui prend un fichier texte et le transforme en y opérant des substitutions. Ici, *EZAsm* accepte un fichier texte correspondant à un source *Assembleur* à son format et produit ensuite un véritable fichier texte (*.asm*) que vous pouvez alors donner en pâture à votre Assembleur préféré.

Un listing valant mieux qu'un grand discours, je vous livre rapidement un exemple de fichier avant de décrire plus profondément la syntaxe d'*EZAsm*. Il s'agit du fameux "*Hello world*" que ma mégalomanie latente m'a poussé à modifier quelque peu. Voici donc le source *EZAsm*:

```
incdir "b0:asm/includeasm/"
include "libraries/dos_lib.i"
include "exec/exec_lib.i"

LONG _DosBase

_DosBase = OpenLibrary( #dosname #0 )

a0 = Output( )
Write( a0 #string #stringl-string )

ENDS

dosname:  dc.b "dos.library",0
string: dc.b "Hello, universe!",10,0
stringl
```

Et maintenant, les quelques étapes pour arriver à un exécutable:

```
(0)-00.020> ezasm hello.s
EZAsm  1.31
(0)-01.380> genim2 hello.asm
GenAm Macro Assembler Copyright © HiSoft 1985,8
All Rights Reserved - version 2.08

Pass 1
Pass 2

0 errors Found
180 lines assembled into 94 bytes, executable relocatable code
36844 bytes used
(0)-02.180 ls -l hello
-----rwed 89-08-16 15:26:08   1   156 hello
(0)-00.500> hello
Hello, universe!
(0)-00.300>
```

Ce n'est pas plus difficile que ça. Remarquez au passage que j'ai ici utilisé l'Assembleur *Devpac 2* mais n'importe quel Assembleur serait en mesure d'assembler le texte produit pas *EZAsm*. Venons-en maintenant aux facilités syntaxiques offertes par *EZAsm*.

Comme vous pouvez le constater sur le listing, *EZAsm* permet de déclarer très simplement des variables locales (*_DosBase* dans l'exemple). Pour être plus technique, il s'agit de véritables variables locales car celles-ci sont allouées via ***link/unlk***. Mais peu importe, c'est fait automatiquement par *EZAsm*. Ensuite, vous n'avez plus à vous préoccuper des syntaxes d'appel des routines des bibliothèques de l'*Amiga*. Les macros offertes par tous les Assembleurs vous dispensaient déjà de retenir les offsets par coeur en utilisant des '***jsr _LVOOpenLibrary***' mais en plus, là, vous n'avez même plus à vous préoccuper des registres à utiliser. *EZAsm* connaît tout ça par coeur et utilise les registres appropriés pendant son travail. Les habitués apprécieront le confort que cela apporte (sans parler des innombrables gourous causés par une utilisation des mauvais registres...).

Vous aurez probablement remarqué les espaces insérés pour les appels des fonctions (e.g. ***OpenLibrary(#dosname 0)***). Ils sont indispensables afin que *EZAsm* puisse distinguer les instructions qu'il doit réécrire de celles qu'il ne doit pas toucher. Car naturellement, vous pouvez insérer des véritables instructions 68000 partout où vous le voulez.

Mais ce n'est pas tout! *EZAsm* vous permet d'écrire très rapidement des initialisations, des affectations et des boucles avec une syntaxe proche du C. Exemples rapides:

```
a0 = FIB          ;affectation
d0 = 132(a0)
d0 < Cdays  Quit ; si < d0 Cdays, jmp Quit

a0 = CLIName
CLILen --
a0 += CLILen
(a0) = 0 b;$0A - $00
```

De plus en plus fort, des boucles structurées:

```
VBloop        d1 = INTREQR(a3) w
d1:5 = 1 {
INTREQ(a3) = $0020 w
d2 > d3 {
d2 = DispMem
} else {
d2 += 50
}
BPL1PTH(a3) = d2
}
```

Traduction rapide de ce fragment de code: si le bit 5 de d1 est à 1, on effectue tout ce qui est entre { }. A l'intérieur, si d2 > d3, on affecte *DispMem* à d2 et sinon on incrémente d2 de 50.

Comme vous pouvez le constater, *EZAsm* peut faire gagner un temps extrêmement précieux sur beaucoup de points, et je n'évoque bien entendu pas toutes ses possibilités. De plus, le code produit est, dixit l'auteur, le plus optimisé qui soit et il affirme que le programmeur n'aurait pas pu en écrire de plus compact...

Récrire un programme C en Assembleur avec EZAsm devient une partie de plaisir. De plus, ce genre de code peut typiquement être celui produit par un compilateur pour faire gagner du temps, et le faire passer ensuite par *EZAsm* puis un Assembleur.

EZAsm est livré avec deux logiciels du domaine public qui vous permettront de produire des exécutables: *A68K* et *blink*. Ceci au cas où vous ne disposeriez pas déjà de votre propre Assembleur.

Bref, un programme petit (24 K) mais qui possède un potentiel immense...***EZAsm*** **- Auteur: Joe Siebenmann Fish 431**

KeyMenu: des menus sans souris

Un utilitaire pour utiliser le clavier au lieu de la souris... Drôle d'idée, me direz-vous. Qui pourrait bien utiliser une telle chose sur un *Amiga*? L'idée peut en effet paraître saugrenue.

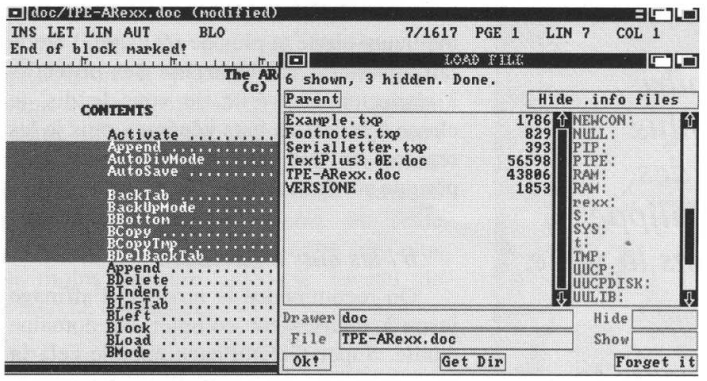
KeyMenu vous permet tout simplement de sélectionner rapidement le menu qui vous intéresse uniquement avec le clavier. Une pression sur '*ALT-Droite*' et le premier menu s'affiche. Vous vous déplacez avec les quatre flèches, sélectionnez avec '*RETURN*' et annulez avec '*ESC*'. Enfantin. Et utile dans certains cas. Je pense notamment aux programmes de dessin, genre *Deluxe Paint*, dans lesquels vous voulez parfois garder la souris immobile. Ou encore éviter d'appuyer sur le bouton droit de la souris (qui a un effet particulier dans *Deluxe Paint*).

J'ajouterai que les sources sont fournis, et qu'ils sont un exemple de programmation en Assembleur bien commentée. Pour qui s'est toujours demandé comment lancer un programme qui se

détache tout seul ou à quoi sert un 'Handler' et comment en programmer un, ces listings seront une source inépuisable de renseignements.

***KeyMenu* - Auteur: Ken Lowther Fish 470**

TextPlus:un véritable traitement de texte



Il est rare de trouver des éditeurs de texte d'une telle qualité dans le "domaine public" (disons plutôt le Shareware dans le cas de *TextPlus*).

Passons rapidement sur les caractéristiques classiques des traitements de texte (blocs, gras/souligné/..., etc...) pour en venir à ses spécifités. Tout d'abord, TextPlus permet de créer et de relire du texte *ASCII*, de l'*ANSI*, et même des fichiers texte compressés avec *PowerPacker*...

Autre caractéristique O combien précieuse, *TextPlus* peut faire des sauvegardes automatiques toutes les n minutes de votre document. De cette façon, en cas de crash, vous n'aurez pas tout perdu... Je n'ai jamais compris pourquoi une telle fonction n'existe pas sur TOUS les éditeurs de texte, et en fait même sur TOUS les programmes professionnels...

Tout peut être configuré, que ce soit les préférences concernant l'éditeur lui-même, ou celles concernant l'impression. Vous pouvez par exemple régler les tabulations, les couleurs, le délai d'auto-sauvegarde, les dimensions du texte par défaut, la police de caractère ainsi que sa taille ou encore affecter les touches de fonctions à des appels de programmes externes... En ce qui concerne le fichier de configuration de l'imprimante, sans être aussi fourni que celui de WordPerfect, il permettra malgré tout de faire fonctionner *TextPlus* avec virtuellement toute imprimante pour peu que vous ayez le manuel d'utilisation vous fournissant les divers codes à utiliser.

D'autre part, vous pouvez faire des impressions en série, c'est-à-dire imprimer des lettres-types identiques dans lesquelles seules certaines lignes changent (des adresses par exemple). Bien entendu, une interface *ARexx* existe et une documentation de 40K accompagne la distribution pour vous en faire partager tous les secrets... A noter que cette interface n'est présente que depuis la version 3.0 de TextPlus, et la référence *Fish* que je donne à la fin de cet article ne concerne que la 2.0. La 3.0 ne tardera sûrement pas à arriver dans les *Fish*.

Il est naturellement possible de travailler sur plusieurs fichiers à la fois dans des fenêtres différentes. Vous pouvez également iconifier (c'est-à-dire rendre tout petit) l'écran de *TextPlus* le temps de se livrer à une autre activité et le rappeler à tout moment. Cette iconification est d'ailleurs intelligente car au cas où vous travailleriez sur plusieurs fichiers à la fois, il y aura autant d'icônes que de fichiers. De plus, ces icônes se déplaceront automatiquement entre l'écran du *Workbench* et celui de *TextPlus* car ce dernier disparaît en cas d'icônification... L'auteur a vraiment pensé à tout!!! Ajoutons pour finir que le requester de fichiers est de loin le plus pratique et le plus agréable que j'aie jamais vu et il nous vient tout droit de la ***req.library*** qui sera -- je l'espère -- de plus en plus utilisée à l'avenir.

***TextPlus* - Auteur: Martin Steppler**
Fish 465 (v 2.0)

Cédric Beust

FDS - FREE DISTRIBUTION SOFTWARE

Boîte Postale 134

59453 Lys Lez Lannoy Cedex

Service Domaine Public Amiga

Jeux

✓ Shoot'em up :
FDS541 Mirage - BIONIX 2
FDS595 COMPUTER CONFLICT
FF469 AIR ACE
FF425 HEADGAMES

✓ Arcade :
FDS074 QUEST - SLIDER
FDS166 MEGAFORCE - TRON
FDS370 Alpha Flight - FLASHBIER
FDS590 EAT MINE
FDS593 TREATS
FDS596 MARATHON MINE 3
FF336 SYS V2.10
FF347 DRIP
FF358 PIPELINE

✓ Sport :
FDS569 TENNIS (1 Mo)
FDS632 ULTIMATE LADA RACE
FDS634 SEVEN TILES
FF336 CAR V2.0

✓ Aventure - Simulation :
FDS642 STAR TREK (2 discs)
FF426 METRO

Musique

✓ Editeurs :
FDS538 THE SCRATCHER V1.0
FDS554 JAMCRACKER PRO V1.0
FDS577 PROTRACKER V1.1
FDS579 MED V3.0
FDS600 STARTREKKER V1.3

✓ Modules :
FDS388 à FDS399 ST-01 à ST-12
12 discs de modules de musiques qui peuvent être acquis séparément.

✓ Instruments :
FDS276 à FDS285 ST-01 à ST-10
10 discs d'instruments qui peuvent également être acquis séparément.

Exclusif :
- Les commandes concernant les références de cette page sont traitées le jour de leur réception.
- Soucieux de vous offrir une qualité optimale, nous utilisons des disquettes de marque.

Sont également disponibles les discs des collections suivantes :
- Fred FISH - TBAG - Amicus -
Pour de plus amples informations sur les autres collections disponibles et les services que nous vous proposons, demandez vite notre catalogue détaillé..... Il est délivré gratuitement sur simple demande.

Utilitaires

SH445 Master Virus Killer V2.1
124 virus détectés et anéantis.
SH503 Disk-Imune-V1.1-Français
Utilitaires antivirus et autres.
FDS497 A.S.E. V1.0 - (Français)
Editeur pour programmeurs.
SH505 Boot-Master V1.2 (Français)
Gestion du Boot.
FDS548 RSI - Crazy Typer
Intro Maker de texte !
FDS562 RattleHead III
Copieur avec un Pac-Man !
SH641 DiskLabel V1.1 (Français)
Création et impression d'étiquettes.
FF253 PowerPacker V2.3B
Compacteur / Décompacteur.
FF465 TextPlus V2.2E
Traitement de texte.
FF338 SID V1.06
Interface utilisateur Cli.
FF397 DKBTrace V2.0
Ray-Tracer.
FF430 SculptTools
Utilitaires de création d'objets pour Sculpt 4D.
FF314 A68K V2.61
Assembleur.

Tarifs : TTC
- Toutes références : 20 Frs / disc.
- Sauf références SH : 26 F / disc.
- Port Colissimo (48 H) gratuit.
- Commande minimum : 100 Frs.
- Vos commandes sont à rédiger sur papier libre (règlement joint).
- Option Recommandation : 10 Frs

Démos - Mégadémos

Le nombre de discs est indiqué entre parenthèses.

✓ Mégadémos :
FDS207 RED SECTOR Inc (2)
FDS298 PREDATORS I (2)
FDS300 SILENTS I
FDS336 KEFRENS VIII (2)
FDS376 GATE II
FDS384 IMPACT - First Vectorballs
FDS510 Flash No Brain-No Pain (2)
FDS581 PHENOMENA - ENIGMA
FDS618 HORIZON - Sleeping Bag
FDS629 TSB-Maximum Overdrive (2)

✓ Démos musicales :
FDS237 MAHONEY & KAKTUS II
FDS266 FLASH : Digital Concert II
FDS267 FLASH : Digital Concert III
FDS322 VISION : House Music Disk
FDS404 T.A.R. III (3)
FDS416 SOUNDS OF SILENTS
FDS492 CYCLONE - Depeche Mode
FDS524 MF - Chip Music Festival

✓ Animations & Slides-Show :
Reportez-vous à notre catalogue !

PIERRE PHILIPPE LAUNAY

CREEZ UNE APPLICATION EN GFABASIC Chapitre 4

La base de données boursières commence à prendre forme. Cette exclusivité AmigaNews est de plus en plus appréciée comme le démontre l'ampleur du succès des disquettes Annabella. Grâce à ce soutien, Pierre Philippe Launay va bientôt proposer un nouveau logiciel dans la série Artiodactyl.

Je remercie les nouveaux abonnés sur Annabella. Je rappelle pour les néophytes que ces disquettes ont pour but d'amener le débutant à comprendre ***GFA*** puis à passer à ***DEVPAC*** et enfin à participer au concours ***Cracker*** en trouvant les 5 protections d'Annabella. Bien sûr, toute la disquette est en français, même le WorkBench. Enfin, je tiens à ce que la série reste à un prix tellement modique que les frais de mise à disposition sont voisins du coût de diffusion. Mieux, le bénéfice réalisé (sur les sommes dépassant les 30 francs demandés) permet de soutenir des programmes de qualité destinés au domaine gris Francophone.

Bien, nous avons vu la présentation générale puis commencé l'étude préalable. Elle nous amène à commencer la définition de l'avant-projet de solution comprenant l'élaboration puis l'évaluation des divers protocoles possibles.

PARTIE IV L'élaboration des solutions

L'élaboration de notre base de données boursières progresse à grands pas. L'objectif de cette étape consiste à **recher cher plusieurs solutions** pour répondre aux divers problèmes soulevés lors de l'étude de l'existant. On posera alors **les limites de notre application**.

A - Le cadre de la solution

Finalement le Yéti a décidé de ne pas manger Super OctetoPhage (***AmigaNews*** n° 36). Il me l'a même confié pendant la durée du long voyage qu'il a entrepris. C'est donc avec Super OctetoPhage que nous définirons diverses solutions avant de construire notre avant-projet.

Il ne faut pas perdre de vue les **objectifs** à atteindre : nous créons une base de données boursières. Il nous faut alors résoudre de nombreuses **contraintes** afin d'envisager divers **niveaux de solution**.

1 / les objectifs

Super OctetoPhage parcourt d'un air d'abord moqueur puis affolé la critique de l'existant (*AmigaNews n°35 et 36*). Celle-ci est beaucoup plus performante sur une machine à microprocesseur 68000 multitâche que sur un vulgaire ***PC*** : il nous faudra donc faire attention à la conversion lors du passage *GFA Amiga* sur *GFA PC*. Cette critique nous avait permis une première approche des objectifs à atteindre. Nous la reprenons rapidement. Cette aide est précieuse pour la construction de l'étape actuelle. On recherche ainsi, traditionnellement, trois aspects plus ou moins modulables selon l'ampleur du domaine étudié.

a / la réflexion stratégique

Il est un peu puéril de travailler au coup par coup en pensant que tout ira mieux plus tard. Il est indispensable de rechercher sur un moyen terme de deux à cinq ans les **objectifs stratégiques** du logiciel ou de l'entreprise cliente. De plus, en réalisant son logiciel, un développeur a toujours le secret espoir de le rendre universel et indispensable. Une bonne analyse doit donc rechercher quelles sont les **clefs du succès**. Notre application boursière espère une croissance du portefeuille de 10 % par an. Dans 8 ans, cela représente 1,10 puissance 8 soit 2,14 fois le volume actuel des valeurs possédées. Mais si nous sommes de fins 'boursicoteurs', la croissance peut être de 30 % par an. Dans ce cas, en 10 ans, notre patrimoine aura été multiplié par 13,7. Ou l'inverse. Il faut donc en tenir compte et la difficulté consiste à être raisonnable dans nos limitations. Pour une meilleure clarté et plus de réalisme, l'étude fait apparaître la **hiérarchie des objectifs** à respecter. En vérité, je vous le dis, je classe d'abord les buts généraux puis je les reprend un par un en les affinant à la période suivante.

b / les buts à atteindre

On recommence le procédé d'affinage jusqu'à épuisement complet du domaine étudié. Super OctetoPhage appelle cela **la recherche par décomposition successive**. Certains programmeurs conseillent même de supprimer la première période dîte de réflexion quant on a une bonne expérience et que le domaine étudié est particulièrement simple. Cela explique pourquoi je dois parfois passer une semaine à étudier le cahier des charges et son code avant d'entrer dans une application pour la retoucher puis la développer. Dans notre application boursière, le graphique d'un ordre bancaire présenté ici montre que les rubriques deviennent vite envahissantes. Il faudra savoir où s'arrêter.

c / les performances demandées

C'est finalement le moment le plus important. **On laisse ici libre cours à notre enthousiasme en décidant des seuils** de débit, de temps de réponse, de sécurité et de confort d'utilisation. Le débit doit permettre une mise à jour permanente de 1500 valeurs avec 350 mouvements journaliers. Le temps de réponse doit sembler être immédiat. Le système doit indiquer toute saisie probablement défectueuse. Tout écran doit être en relief...

Ne laissons pas plus longtemps saliver Super OctetoPhage et redescendons sur terre. Même sur *Amiga*, on ne peut pas tout faire. **Il y a des restrictions imposées** par le microprocesseur et ses périphériques.

2 / les contraintes

On trouve vite de nombreuses contraintes supplémentaires :

- **L'argent**. Cela concerne le financement des coûts de l'étude puis de l'achat du matériel et des logiciels puis de l'exploitation et enfin de la maintenance.

- **La main d'oeuvre**. Le programmeur n'est pas là pour développer la syndicalisation. Il doit savoir adapter son code au personnel et non obliger le personnel à la réciproque. La classe, quoi !

- **Les délais**. Il ne faut certes pas se précipiter. Il ne faut pas non plus se laisser dépasser. Il est nécessaire de s'imposer une planification.

- **La concurrence**. C'est le palliatif du café. Super OctetoPhage le prend sans sucre.

3 / les niveaux de solution

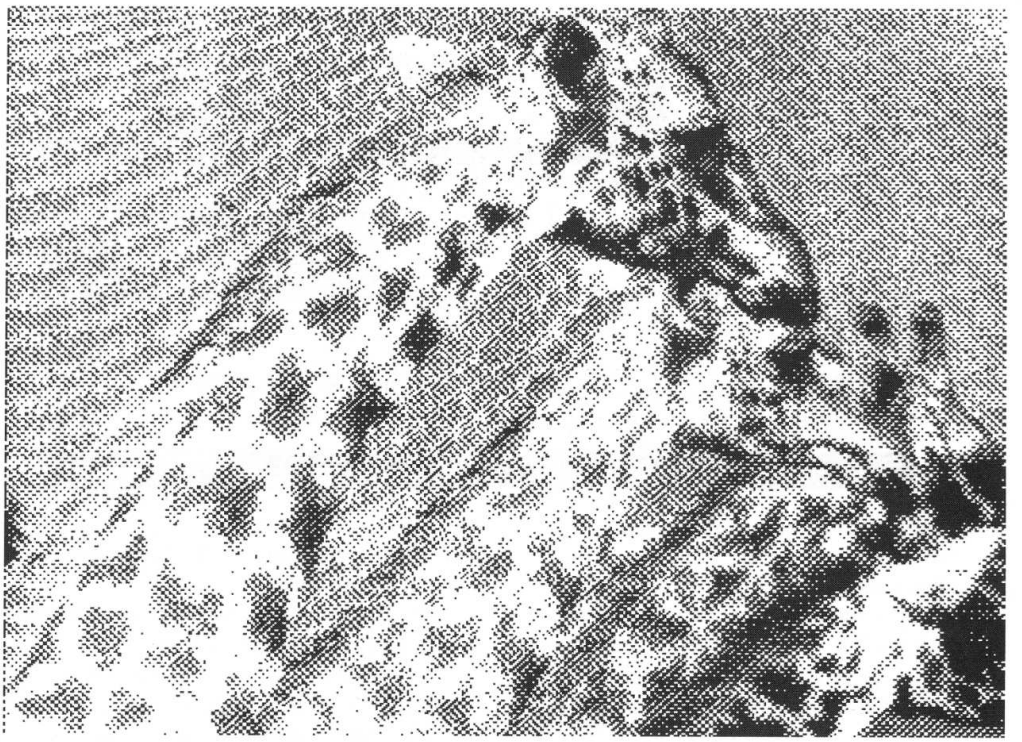
Je vous le dis, on continue la progression. Il y a maintenant de nombreux choix possibles et leur classement permet d'envisager **plusieurs niveaux d'interventions**, depuis la simple optimalisation, jusqu'au changement radical. Notre logiciel en est encore au stade anténatale aussi l'étude de Bébé sera plus ou moins poussée selon le niveau de recherche demandée.

a / l'optimalisation de l'existant

Il faut penser à tout. Parfois, depuis l'achat même de matériel. Cela correspond à l'investissement d'un nouvel échographe par la gynécologue. En informatique d'entreprise, l'acquisition d'un nouveau système doit toujours s'envisager. Dans le domaine du particulier, cela se fait surtout pour les logiciels de musique ou de vidéographie. Cette situation est ainsi particulièrement simple à analyser. Le processus consiste ici essentiellement à **automatiser ou** à **innover** une nouvelle tâche. On ne remet en cause ni les procédures de gestions ni l'organisation du travail. C'est de la pure technique.

b / la remise à niveau

C'est la découverte de l'usure dans un procédé. La recherche se fait simul tanément sur **la technique et** sur **l'organisation** à améliorer. Ainsi, si Bébé avait été en gestation deux siècles plus tôt, le médecin aurait demandé à ses assistants (on comprend pourquoi) de goûter les résidus sanguins maternels pour y rechercher une saveur sucrée signe positif de diabète. On connaît maintenant les laborantins et la prise de sang capillaire : les "updates" ont parfois du bon. *Super OctetoPhage* me dit ne pas vraiment comprendre pourquoi. Il me cite, en exemple, de nombreux traitements de textes actuellement utilisé sur sa machine. Il m'explique que ceux-ci ont l'énorme avantage de favoriser la concentration des secrétaires car sur l'écran le style d'écriture *gras* ou **penché** de la future feuille imprimée n'est symbolisé que par le seul changement de couleurs. De plus, les routines complexes de changement de styles ont l'intérêt d'obliger à un travail assidu : on ne les paye pas à ne rien faire comme sur un 68000. Il est vrai qu'*Amiga* ne peut émuler que les matériels *C64*, *C128*, *Apple*, *Atari*, *PC*, *XT et AT* alors qu'un *AT* ajouté d'une carte graphique peut aussi faire de la couleur et même du multitâche s'il a plus de *1,5 Méga-Octets* de mémoire *RAM*. Trèfle de plaisanterie. En vérité, les mentalités évoluent avec le différentiel de coût et de grosses sociétés commencent à venir au microprocesseur 68000 après s'être accaparé le ***C*** originellement créé sur la *petite pomme*.



c / la modification radicale

C'est le cas le plus complexe et le plus passionnant. Tout est à modifier. En entreprise, c'est le **changement des principes de gestions**. Sur un logiciel grand public, c'est le **changement du mode d'utilisation**. Cela correspond au délaissement du clavier par le maniement de la manette ou de la souris.

Plus concrètement, c'est la localisation des dysfonctionnements lors de l'étape du diagnostic qui va nous montrer où situer la solution finale. On commence par le niveau technique le plus bas puis on remonte jusqu'au niveau des changements radicaux. La solution se situe souvent partiellement sur chacun des niveaux.

La suite avec la construction de l'avant-projet au prochain numéro.

Comme d'habitude, voici la réponse à un problème particulier du ***GFA***.. Chaque mois, la question choisie est extraite de mon courrier pour le point important qu'elle soulève dans notre langage de prédilection. La presse avait trébuché sur la gestion de la mémoire. La faute en incombait au manuel français mal documenté sur cet aspect si délicat.

GFA, J'AI LA SOLUTION

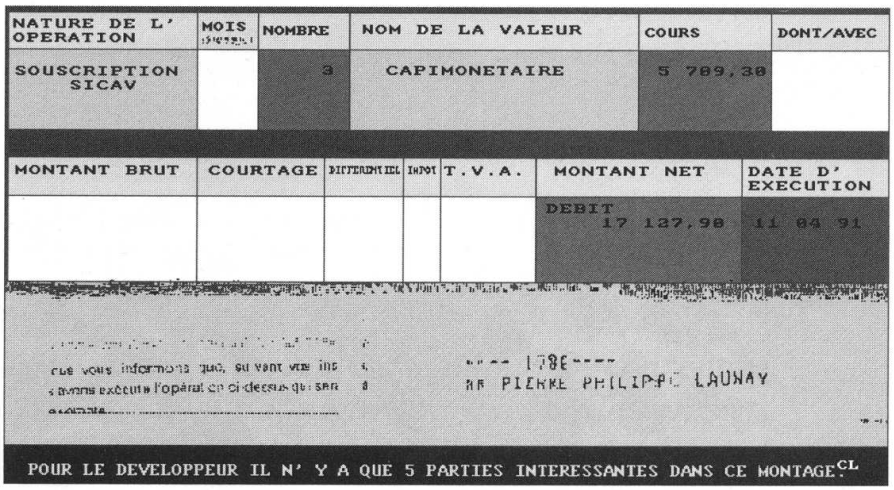
-Je suis souvent bloqué par le message "Programme trop long. Mémoire pleine. New". Cela m'oblige à redémarrer constamment à partir de fichiers ascii (suffixe .LST) obtenus grâce à l'option Merge du menu. Georges de Nice.

-Le blocage de la machine avec ce message peut être causé par deux types d'erreurs : une mauvaise version GFA ou une taille de mémoire incompatible avec ce que demande ton codage.

Tout d'abord, **ta version doit porter le numéro 3.042** sinon écris à *Micro Application* pour les modalités de l'échange. Dans le deuxième cas, en supposant une version correcte, il faut rechercher pourquoi ton programme est trop long par rapport à la mémoire disponible. Si ton programme tourne seul (pas d'utilitaires et une séquence d'amorçage -Boot- standard), alors il n'y a que deux possibilités d'erreurs : la machine ou le mur des 64 kilooctets.

1) Un Amiga 500 dispose de 512 KiloOctets de mémoire RAM en version de base et 1 mégaoctets ou plus selon les extensions supplémentaires. Tes tableaux, images, textes, sons ou autres variables sont alors trop grands pour la mémoire disponible. Par exemple, une image isolée prend déjà 32 KiloOctets à plusieurs MégaOctets. Changes alors la logique de ton programme car l'utilisation d'autant de mémoire n'est souvent pas nécessaire. De toute façon, utilise ***MALLOC*** sans oublier le ***MFREE*** comme dans *AmigaNews 35 page 47*. Mieux, refais comme sur *Annabella 2* exercice2_5.

2) Enfin, ton codage peut approcher ou dépasser les 64 KiloOctets et là tout explose. Au lancement, GFA réserve en



effet ces 64 kilooctets pour garder en mémoire non seulement ton programme mais aussi toutes tes variables. Dans ce cas, la solution radicale consiste à utiliser RESERVE nombre*1024.

En général, si tu écris RESERVE 200*1024, cela devrait te suffire. Tu peux réserver n'importe quelle valeur de farfadet s'il est du type LONG%, autrement dit un multiple de 4 octets (*AmigaNews 35 page 47*). Ta réservation doit aussi être au moins égale à 1000 octets pour permettre au programme d'avoir la place de son propre codage. Dans le cas contraire, *GFA* arrondit au multiple de 4 supérieur et avec un minimum de 1000 afin d'éviter le plantage du système. Pour les PRO, je confirme la raison profonde de tant de calculs : *Amiga* est un 32 bits soit 4 x 8 bits ou 4 octets. Avec 1024, ça marche ! me précise *Super Octetophage*. Et il a raison.

N'oubliez pas de m'envoyer le codage défectueux, sur la disquette que je vous retournerais en réponse, si vous souhaitez une solution personnalisée.

Et voici l'instant le plus émouvant et devenu maintenant célèbre puisque je vais lancer l'interpréteur GFA.

CLIC-CLIC.

Aujourd'hui, ça déménage, même si le code n'est ici pas compilé. La compilation permettrait de traduire le code en langage machine et donc de l'accélérer encore. Celle-ci n'est pas toujours nécessaire. J'ai même dû ici temporiser les routines pour les rendre visibles en *GFA* avant compilation. En effet, à la différence du C, tout le *GFA* a été écris en assembleur et est donc particulièrement rapide.

Résumé des épisodes précédents : Le Yéti est parti en reportage dans son tibet natal. Avant son départ, il a transmis à Super OctetoPhage une faible partie de son immense savoir. Celui-ci sait donc qu'il faut **écrire en français**, mettre **un maximum de commentaires** synthétiques, **éviter toutes les abréviations** et faire des copies très régulières de notre travail sur **plusieurs disquettes**. Il commence aussi à comprendre l'intérêt de la **programmation modulaire**. Elle lui permet d'avoir une vision plus structurée du programme.

La programmation modulaire avait fait le succès du *Basic C*. Son mode de raisonnement rejoint la logique humaine : elle tend à tout résumer. Ainsi, on dira "je vais boire un café" sans nous encombrer de décrire toutes les innombrables actions que cela nécessite depuis la mise en route de la cafetière jusqu'au maniement de la cuillère dans la tasse. En globalisant, on s'aperçoit qu'il est souvent plus judicieux de ne réaliser qu'un seul type d'action en même temps. A l'inverse, on arrive vite à la confusion puis au drame quand on a renversé le café sur la lettre qu'on écrivait. *GFA* préfère donc la programmation procéduriale. Nous créons nous même les routines générales et un bon programme *GFA* ne comporte qu'une seule instruction:

programme! Les actions demandées

Il y a ensuite une procédure programme, elle-même divisée en plusieurs instructions:

```
PROCEDURE programme
! Les actions demandées
      action1
      action2
RETURN
PROCEDURE action1
      ...
RETURN
PROCEDURE action2
      ...
RETURN
```

Dans la partie codage suivant ce cahier des charges, il y a encore et toujours 3 erreurs. La première n'est qu'une simple faute de syntaxe que nous signalera aussitôt *GFA*. La deuxième est réalisée par un type d'esprit torturé au point de mélanger *gras* et **italique**. Cela ne plante pas le programme. Le codeur qui reprendra quelques semaines plus tard la liste des instructions risque cependant de ne plus bien comprendre à la logique du code. Oui ! Elle est signalée dans les remarques.

Nous avons beaucoup de chance avec la troisième, car elle devrait planter le système sans la mansuétude de *Franck*. Pour

```
ECRIT:      MACRO
   MOVE.L PointeurFenêtre1(PC),A0   Pointeur sur la fenêtre en A0
   MOVE.L RastPort(A0),A1           Adresse de la structure de RastPort en A1
   LEA    2(PC),A0                  Pointeur sur le message en A0
   MOVE.L #Longueur2,d0             Longueur du message en D0
   CALLGRAF Text                    Pour lui dire Je t'aime
   ENDM

CURSEUR: MACRO
   MOVE.L PointeurFenêtre1(PC),A1   Pointeur sur la fenêtre en A1
   MOVE.L RastPort(A1),A1           Je déplace sur le RastPort en A1
   MOVEQ  #2,D0                     X du curseur par rapport au coin en D0
   MOVEQ  #3,D1                     Y du curseur par rapport au coin en D1
   CALLGRAF Move                    Déplacement du curseur
   ENDM

TEXT:       MACRO
   CURSEUR 1,2,3                    Positionnement sur l'écran
   TEXTE 1,4                        Ecriture de la déclaration
   ENDM
Dans la partie principale, mettre :
   Text 1,10,80,Message1            Petit plus de l'assembleur,
   Text 2,20,20,Message2            On choisit aussi la fenêtre.
Et à la fin de votre codage DEVPAC, mettre :
Message1:
   DC.B        "Bienvenue dans notre monde",0
LongueurMessage1 =  *-Message1
Message2:
   DC.B        "Le monde fantastique du développement.",0
LongueurMessage12=  *-Message2
La prochaine fois, je montrerais l'instruction manquante OPENW.
```

cette histoire, On s'est rappelé que tout le monde ne connaissait pas les limitations physiques de l'écran. Il sait que le plaisir du codage commence parfois avec un bandeau sur les yeux.

L'avez-vous trouvé ? Oui ! C'est dans le bloc de lecture lettre par lettre. Le résultat sur écran n'est pas tout à fait ce qui est écrit dans les remarques. La programmation structurée par module vous permet de cibler rapidement ce que je viens de dire.

Un intérêt supplémentaire de la structuration est de se constituer en Ascii une bibliothèque de routines dont on est particulièrement sûr pour les ré-utiliser sans devoir les recoder. Cela autorise aussi des temps d'écriture très rapide lors de la traduction en assembleur *DEVPAC* comme le montre *Annabella 1* dans l'exercice1_1. J'y mets en évidence les différents types de boucles ***DO LOOP***, ***REPEAT UNTIL*** et ***FOR NEXT*** grâce à une explication utilisant l'assembleur à l'usage des futurs PRO. *Annabella 4* va encore plus loin avec une disquette entière sur tous les genres de blocs conditionnels.

La partie encadré sur la page 50 montre le passage de *GFA* à *DEVPAC*. Elle est particulièrement rapide à écrire grâce au respect de cette structuration. Attention, l'Assembleur est moins lisible et plus complexe. Voici la fonction ***TEXT*** qui suppose une fenêtre déjà ouverte. En macro, mettez donc le listing assembleur de l'encadré.

Les disquettes ANNABELLA

Des kilo-octets de plaisir :

- Auto-démarrage, guide-débutant,
- Routines WorkBench 1.3.2 françaises,
- L'article papier dans son entier,
- De nombreux exemples et exercices GFA sur le sujet mensuel,
- Comment passer du GFA à DevPac.

BON DE COMMANDE

SERIE ANNABELLA, 30 FF par disquette :

1 Etude Préalable- Les Menus
2 L'Existant (1)- Disquette (1)
3 L'Existant (2)- Disquette (2)
4 Avant-Projet(1)- Test Conditionnel

QUESTIONS GFA, Envoyez toujours une disquette avec une enveloppe timbrée (sauf si vous commandez Annabella). Adaptez alors votre contribution à la difficulté de la question +10 F de frais de gestion.

ARTIODACTYL BLOC EDITOR, 80 FF par disquette

FRAIS DE GESTION, 10 FF OU une enveloppe timbrée avec disquette(s) à votre adresse par envoi.

(Amis francophones : établissez un mandat postal, le port est compris. Annabella en Suisse 13 FS, Belgique 298 FB, Luxembourg 290 FL, Canada 9.7$)

Pierre Philippe Launay, Résidence Les Cottages, 83 Rue A.Theuriet, F63000 CLERMONT-FERRAND

```
'Impression sur (135 lettre par lignes) x (66 lignes par page) et numérotation
.ll 135
.pl 66
.fo ARTIODACTYL page #
'*********************************************************
'* G E S T I O N  B O U R S I E R E - Chapitre 4 : Les boucles    *
'*                                                                 *
'* CONCEPTION DU PROGRAMME   Pierre Philippe LAUNAY   *
'* CONCEPTION GRAPHIQUE      Catherine LARDY          *
'* PROGRAMMATION GFA SUR AMIGA 08 avril 1991          *
'*********************************************************
'
CLEAR                                  ! Nettoyage de printemps
'menu                                  ! Les choix proposés
fin                                    ! A enlever si vous avez copié le menu
DO                                     ! Lancement pour l'éternité
  OPENW #0                             ! Sortie sur l'écran principal
  TEXT 220,17,DATE+SPACE$(5)+TIME ! ....Date et heure système
  'ON MENU GOSUB choix                 ! ....Choix
  SLEEP                                ! ....1 Top = 0,100 seconde
LOOP                                   ! Jusqu'à plus soif
END                                    ! Arrêter par ALT SHIFT CTRL
PROCEDURE fin                          ! Bye bye my dear
  LOCAL x&,clic&,bÂton&,clavier$              ! Portabilité de la procédure
   TEXT 220,17,"Protégez votre travail  "     ! Premier avertissement
   fenÊtre|=15                                ! Prend la poignée de la fenêtre
  OPENW #fenÊtre|,50,50,1,1,&HD8206,&H1000 ! Tourne cette poignée
  BACKW #fenÊtre|                             ! Baisse les rideaux
  SIZEW #fenÊtre|,520,60                      ! Et fait ce que tu as à faire
  TITLEW #fenÊtre|,"PROCEDURE DE FIN : VOUS POUVEZ ENCORE REFLECHIR..."
  TEXT 40,40,"Copyright 1989/1991 - Pierre Philippe Launay"
   x&=40                     ! Position de départ
  COLOR 2,1                  ! Color 6,0 Palette turquoise
  TEXT 488,50,"|"            ! Visualisation de la fin
  FRONTW #fenÊtre|           ! Montre toi au monde
   REPEAT                    ! Mais vide le tampon clavier
  UNTIL INKEY$=""            ! Jusqu'à la famine
  REPEAT                     ! Boucle d'attente du clic
     TEXT x&,50,"FRANCE"   !With a ~ in spanish langue, nicht vorzüglich
     MOUSE sourisx&,sourisy&,sourisk&       ! Clic ou pas ?
     clic&=MAX(clic&,sourisk&)  ! Nulle part ailleurs si pas de cliquetis
     bÂton&=STRIG(1)            ! Avez-vous dit  feu ?
     clavier$=INKEY$            ! Ou préférez-vous écrire ?
     EXIT IF OR(OR(clic&<>0,bÂton&<>0),clavier$<>"")! Vitesse ou repentir
     DELAY 0.002                ! Toujours penser au processeur 680x0
     INC x&                     ! Ajout de 1
     IF x&>400                  ! Le grand voyage après 400
        ~DisplayBeep(0)         ! Gordon flashe tout seul
        DELAY 0.05              ! Attente pour la synchronisation 680x0
     ENDIF                      ! Fin du grand voyage
  UNTIL x&=440                  ! Sors de là si t'es trop grand !
  CLOSEW #fenÊtre|              ! Fermeture
  IF AND(AND(clic&=0,bÂton&=0),clavier$="")  ! On veut partir
     TEXT 100,17,"ARTIODACTYL vous souhaite beaucoup de plaisir et à bientôt. "! Der-
nier avertissement
     COLOR 1,2,3                ! En fait COLOR 0,0,0
     FOR x|=0 TO 60 STEP 1      ! Mignonne sortie
        PBOX              MAX(0,SUB(320,MUL(x|,5))),MAX(0,SUB(123,MUL(x|,2))),
        MIN(640,ADD(320,MUL(x|,5))),MIN(246,ADD(123,MUL(x|,2)))
     NEXT x|
     PBOX 0,0,640,256                        ! On efface tout
     artiodactyl$="Pierre Phil Launay, Catherine Lardy,Denise Gilbert 1991"
     FOR x|=1 TO LEN(artiodactyl$)           ! Lecture lettre par lettre
        COLOR 3,1                            ! Colorisation lettres et fond
        symbole$=MID$(artiodactyl$,x|,1)+" "  ! Extraction de la lettre
        FOR y|=250 TO 20 STEP -20            ! Répète 13 fois=(250/20)-20
           DELAY 0.002                       ! Synchronisation 680x0
           TEXT SHL(ADD(y|,x|),3),y|,symbole$ ! 2 puissance 3 = 8
        NEXT y|                  ! Il y a ici une confusion de variable
        COLOR 3,2                ! Couleur neutre du fond
        TEXT SHL(ADD(y|,x|),3),y|,symbole$    ! Lettre du haut
     NEXT x|                     ! Boucle jusqu'à épuisement
     DELAY 1                     ! Un peu de temps pour lire
     STOP                        ! Merci Annabella
     CLOSES 1                    ! Fermeture de l'écran
     'SYSTEM                     ! Retour à la case départ
  ENDIF                          ! On est là si on ne voulait pas partir
  REPEAT                         ! Répète la boucle....
  UNTIL INKEY$=""                ! Jusqu'à la vidange du tampon clavier
RETURN                           ! Fin de la procédure
```

DOSSIER DEMO

TEST DEMO MAKER

Beaucoup de personnes ayant acheté un Amiga ont eu comme premier contact avec cette machine la présentation d'une "démo". Que ce soit chez le vendeur ou chez un copain beaucoup ont été séduits par toutes ces couleurs et scrollings d'enfer envahissant d'un coup le tube cathodique...

Les auteurs de ces démos , qui ont fait , et font vendre la machine passent parfois de longues heures pour mettre au point ces démonstrations. Un jour (il y a plus d'un an maintenant) les auteurs des démos les plus prestigieuses sur Amiga ont décidé de ne plus "passer leur temps pour rien". Ils ont décidé de mettre à la portée de "monsieur tout le monde" leur savoir, de programmer un générateur de démos. Ce générateur s'appelle tout naturellement "DemoMaker" et ce groupe de personnes est connu sous le nom de RSI.

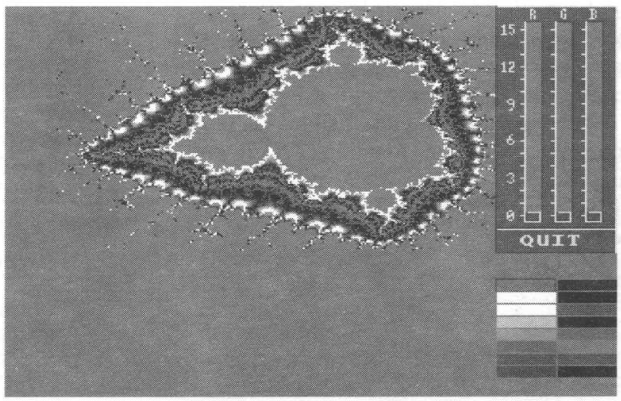
Ces jeunes gens ont débuté sur Amiga en 1986 et n'ont pas plus de 17 ans! Le but du jeu est donc de permettre de créer des démos aussi belles que celles qui vous ont fait rêver chez votre copain mais sans avoir de connaissances préalables. (Pas besoin de connaître l'assembleur) A la page 8 du manuel en Français (qui en comporte 95) il y a la mise en garde suivante: "Ce programme est une drogue , après quelques minutes nul n'aura le pouvoir de vous arracher à votre Amiga.

Aussi, ne cherchez pas à lancer demoMaker si vous n'êtes pas certain d'avoir deux ou trois heures devant vous, voire la nuit entière. Vous resteriez sur votre faim." D'abord quelques mises au point: -Vous devez être équipé d'au moins un Méga car le DemoMaker occupe les 512K de chip de base. Si vous avez plus d'un drive externe il vous faudra le débrancher. (même si comme moi vous avez plusieurs mégas de fast!) Si vous possédez un 2500 ou A3000 et donc une carte accélératrice il vous faut "ralentir le système" sous peine d'une mauvaise synchronisation des démos! Ne croyez pas que vous êtes limité parce que le DemoMaker n'exploite "que" 512K de Chip. Les plus grandes démos sur Miga tournent toutes avec 512K de chip "seulement"! Le principe du programme est très simple à comprendre pour celui qui a déjà "bricolé" sur un programme tel que "SoundTracker". En effet ce sont des pistes non pas musicales (comme pour "SoundTracker") mais des pistes de programmation que vous aurez à contrôler. Vous chargez donc selon vos besoins des "fonts", "Logos" et vous vous dirigez vers ces pistes de programmation. Il ne vous reste plus qu'à définir le numéro de la piste et l'effet désiré puis à déterminer le temps que cette piste de programmation restera active à l'écran. Cette manière d'agir est donc séquentielle: "je veux que le logo n°1 arrive sur l'écran en rebondissant, reste sur place quelques secondes et enfin disparaisse grâce à "l'effet laser" tout ceci sous fond d'étoiles". Cette séquence se traduira:

```
Num. Logo: 0000          ;Pour changer de
numéro il suffit de taper le nombre
Durée  : 0006     ;et pour changer le nom des effets
cliquer sur
Etoiles  : Spr1 Droi.          ; la plage qui correspond
: le texte change alors
Effet début: Rebond 3          ; automatiquement
Effet fin  : Laser
etc... (suit la défintion de la Copper Liste de fond: "Sinus
barres",
"liste de fond", "sans fond" ,...)
```

Je suis donc dans l'éditeur de piste. Pour tester la piste je clique sur "test piste" et pour visualiser la démo dans son ensemble "test demo". Si entre deux pistes je veux intercaler un autre effet il suffit d'insérer une nouvelle piste. Simple.

En ce qui concerne le scroll-texte il y a de nombreux effets:



Le menu "couleur"

effet de miroir, retournement, rebonds et "danse du ventre" ("Wooble"). Le texte peut être affiché en permanence durant toute la durée de la démo. Le texte est directemment éditable dans le demomaker. Ce sont des caractères spéciaux qui indiquent les effets désirés. A propos du texte il m'a été impossible de taper un texte en FRANCAIS car les touches restent prévues pour un clavier Qwerty. Par exemple pas moyen d'entrer: 'Oûah! qu'il est bô l'Anious!'. Même les apostrophes ne sont pas reconnues. Pas moyen d'entrer le texte en minuscule non plus (c'est un peu logique en connaissant le format des Fonts importées). A propos de ces fonts il n'est pas expliqué dans la documentation comment procéder pour créer un jeu de "fonts". Chargez un des graphiques représentant les fonts et puis débrouillez vous (c'est très très empirique comme méthode!).

Les effets qui peuvent êtres créés à partir de l'éditeur de piste sont nombreux: Grand Logo qui affiche un logo de 320*158 pixels. (Et il faut être précis au pixel près sinon le chargement est purement et simplement refusé!). Petit logo: idem mais en 320*154; vectorgfx pour manipuler un objet vectoriel (génial); vectors balls, objets composés de "boules" style du "jongleur"; sinus scroll pour scroller un texte suivant une courbe de sinus [comme le reste la courbe est définie dans l'éditeur de piste]; Zoom texte : c'est un effet en 3 D d'un texte évoluant dans l'espace; L'affichage de texte toutes tailles et génération de quelques courbes mathématiques du plus bel effet... Bref de quoi

combler les plus difficiles. MAIS ATTENTION la création d'objets 3D n'est par contre pas à la portée du premier venu. C'est nettement plus complexe pour un débutant et sans doute des explications supplémentaires dans le manuel auraient été les bienvenues!

La difficulté consiste davantage en la création personnelle de dessins, fontes etc.. qu'en la mise en forme, tout ceci avec le demomaker.

Comme deux avis valent mieux qu'un seul, voici les impressions d'un camarade (Stéphane Catoire.) à qui j'ai demandé son avis et qui est, comme nous allons le voir, est un peu négatif:"ce soft est bien réalisé soit. Il permet de réaliser des démos sublimes, bien. Mais quel est l'intérêt d'une démo? De montrer ses talents de codeur, programmeur, musicien. Ce soft reste un outil. Il a peut-être été réalisé par des Dieux Amigas mais ne leur brûlez pas un cierge en attente d'un miracle. Si vous voulez faire une bonne demo, vous devrez avoir des talents de graphiste ET de musicien ET de programmeur assembleur. Ce sera toujours à vous de vous occuper du "Artwork". Il ne composera pas de musique pour vous, il ne dessinera pas vos logos, et ne génèrera pas d'objets vectorialisés même si vous le lui demandez gentiment".

Ok mais c'est sans doute plus une critique du talent de celui qui réalise la démo plutôt que du soft en général... Il est bien entendu, et c'est d'ailleurs très bien indiqué dans la doc, que le DemoMaker RESTE un outil et qu'il faut disposer d'autres outils (comprendre acheter d'autres logiciels) pour en profiter (DeluxePaint et un éditeur de musique au minimum!)

Au fait voilà les différents formats reconnus par demomaker: SOUNDMON, MARKII, SIDMON, NOISETRACKER, DELTAMUSIC, FUTURECOMP. Il est donc possible de charger la routine de musique selon le soft que l'on emploie. L'importation de musique ce passe sans problèmes. On peut quand même regretter d'être limité en CHIP lorsqu'il faut importer de très grandes "songs". Pour les personnes désirant tirer profit au maximum du DemoMaker il y a du pain sur la planche...

Je pense qu'une bonne idée serait la venue d'un bouquin consacré à ce soft comblant le manque manifeste d'explications pour les débutants en 3D. Pour ceux qui hésitent entre acheter DemoMaker ou Amos ou un Assembleur pour créer une Intro... je ne peux que conseiller l'acquisition du DemoMaker qui après tout est fait pour cela...et ne peut faire que cela. Mais plus tard si vous pensez faire mieux que RSI vous pourrez toujours envisager d'apprendre l'assembleur et par exemple programmer un ...DemoMaker!

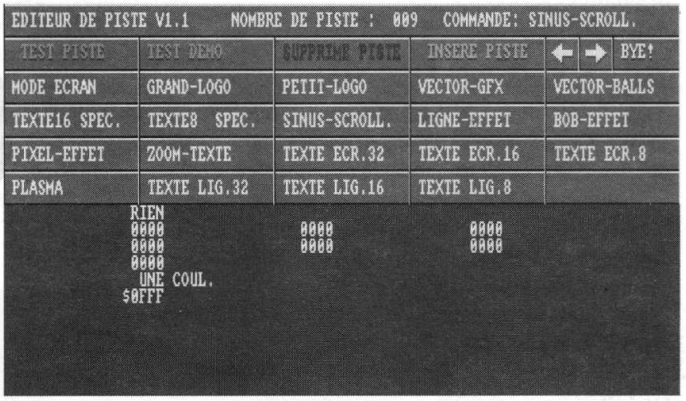
Médicalement: PC.istes et ST.istes s'abstenir. Amigaïstes et personnes imaginatives à vous d'en découvrir les limites!

Xavier Leclercq

RSI DEMO MAKER.

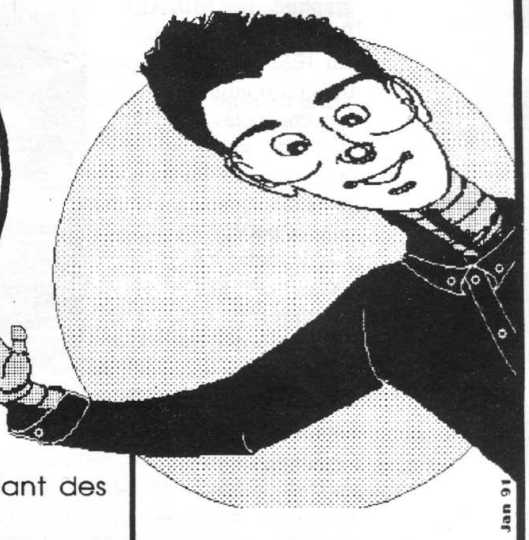
Logiciel en FRANCAIS avec documentation en FRANCAIS.

Editions Micro Application. [Prix: 395FF].



TOUT LE MONDE EN PARLE

ESAT SOFTWARE



PAYS DU MONDE **250 Francs**

"... Plein de chiffres et de lieux exotiques JOYSTICK
"... Un bon logiciel qui a l'avantage d'être clair..." TILT
"... J'espère découvrir d'autres applications de la qualité de PAYS DU MONDE" COMMODORE FRANCE

"... Coloré, instructif et agréable..;" COMMODORE REVUE
".. De quoi voyager pendant des heures..;" SVM

DISCO_SCOPIE **250 Francs**

"... Le PC TOOLS de l'Amiga..." COMMODORE REVUE
"... Un programme indispensable..." TILT
"... Plus simple d'utilisation, c'est pas possible" JOYSTICK
"... Un copieur, un éditeur et un exploreur qui font de ce package un bon utilitaire..." A-NEWS
"... RAAAAAHHH LOVELY !!!..." MEGASTAR JOYSTICK

COMPTE-CHEQUE **250 Francs**

PLUS DE 4000 EXEMPLAIRES VENDUS

"... L'impression qui se dégage est un sentiment de sérieux et de robustesse..." A-NEWS
"... Un logiciel très bien fait, sans faille..." A-NEWS
"... Très simple d'emploi..." TILT

☐ Je commande le (les) logiciel(s) suivants: .....
☐ Je joins à ma commande un chèque ou un mandat, auquel j'ajoute 35 francs pour participer aux frais de port.
☐ Je choisis de recevoir mon (mes) logiciel(s) en contre-remboursement, je payerai 50 francs de plus à reception
☐ Je choisis de commander avec ma carte bleue Numéro ..... Date d'expiration .....
NOM ..... PRENOMS .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

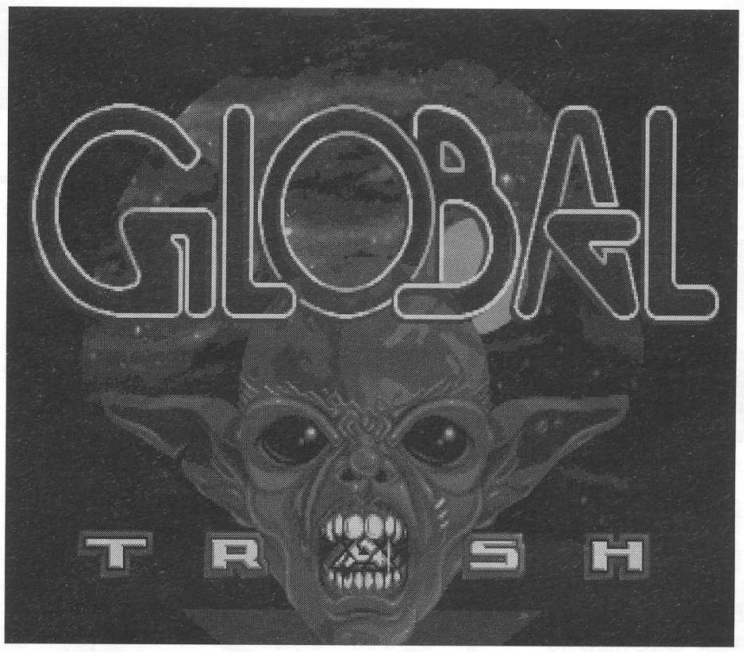
ESAT SOFTWARE Editions 55-57 rue du Tondu 33000 Bordeaux

DEMOS DU MOIS

Avril, reste tranquille! Mai, je revenais! Vi,vi, me revoili enfin (?)en cette période (ô combien redoutée!) d'examens. Ce mois-ci, les démos sont assez fraîches et peut-être y-a-t-il en plus de mes ennuyeuses colonnes, des écrans des démos présentées!?!...

GLOBAL TRASH

Lors de ces deux derniers mois, se sont déroulées plusieurs démos-party donnant bien évidemment lieu à de multiples concours de démos. Ainsi, je suis heureux (vi,vi!) de vous présenter le premier prix de la STATIC BYTES/PRO LOGIC party... La grande gagnante de ce concours se trouve être la **GLOBAL TRASH** démo de **SILENTS**!- Cette méga production (kesako?) a été codée par SUN JOHN (connaissez pas, moi!), graphitée par MIKAEL BALLE et musiquée par JESPER KYD. Ces trois ch'ti gugusse nous ont concoctés ainsi un superbe show (peut-être un tout'i'peu rapide!). Ainsi, pour commencer John le soleil défie les lois physiques avec une animation de cube 3D, qui se tord dans tous les sens... de gauche a droite...de bas en haut...à l'envers...à l'endroit...Enfin, ça torsionne sec! Ensuite, nous continuons dans le monde de la 3D avec une animation de disquette, de vaisseau spatial, de cylindre avec cycles de couleurs (?), etc...(voyez vous même, j'vais pas tout faire non plus!) Afin de couper un peu la monotonie si redoutée des coders, SUNJOHN fait apparaître à l'écran un chouette piccy de SIONIC...Puis, il repart de plus belle, avec une sphère transparente qui zoom..une animation ray-tracing superbe de vaisseau qui tourne sur lui-même (mmh!j'aime!)...du plasma RGB 1 pixel (oui m'sieur! et du meilleur effet, na!)...et un logo 3D TSL animé, qui flashe en plus (génial)... Et enfin, un vaisseau 3D, digne de la guerre des étoiles...Ah, quel programme! C'est alors qu'un 'tit logo 'the end' nous arrive au milieu de l'écran afin de nous annoncer la fin (logique!) de la démo...Mais ce n'est pourtant pas fini car cette production cache, aussi, une fantastique (oui, je l'ai dit!) animation ray-tracing (comment ça encore?) avec plein de bouboules partout, des reflets dorés...Akeu c'est beau, dirait Johnny! Pfff...que d'émotions, que de joies, que de merveilleux effets...voilà'ti enfin une excellente démo qui mérite tout à fait son classement, étant donné le travail fourni (et de qualité). A posséder impérativement! Et vivement la prochaine production TSL **JOURNEY INTO THE 25th CENTURY...**



ENIGMA

Achevons cette visite de la démoscène avec une des meilleures démos sur Amiga!!! (Non, je ne pense pas trop me risquer en annonçant cela!) C'est **ENIGMA** du groupe **PHENOMENA**! La programmation est assurée par AZATOTH (à tes souhaits!), FIREFOX et TIP étaient responsables de l'ambiance sonore, tandis UNO se chargeait du graphisme. Et bien ce quatuor de choc vous emmènera tout droit à la quasi perfection!

En effet, tout commence avec un ch'tit dessin de guerrier du cosmos (en noir et blanc) lorsque vous bootez. Puis peu de temps après, sur un fond étoilé animé sur trois axes, démarre une fabuleuse musique (entraînante et tout et tout!) vous mettant totalement dans l'ambiance spatiale du show... C'est à ce moment que nous sont présentés les différents auteurs de la démo, ainsi que son titre (zoli piccy à dominante rouge).

AZATOTH nous montre tout de suite ce dont il est capable en animant un cube 3D (encore! allez-vous dire!mais attendez) avec sur une première face, des étoiles, sur une seconde, un logo en filled-vectors, sur une troisième un triangle vectoriel faces cachées etc, etc, etc...Le cube pivote...de gauche à droite, de bas en haut et c'est alors qu'il s'éloigne, revient, repart...Ah, quel spectacle! ENIGMA est aussi synonyme d'un fabuleux 'TRIP TO MARS' (reprise évidente de la démo de Thomas LANDSPURG) doté d'une fluidité époustouflante! Merveilleux! Skater futuriste, hélicoptère, vaisseau spatial... seront au programme et vous visiterez ce monde imaginaire en leur compagnie! AZATOTH nous invite ensuite à pénétrer un autre monde encore plus complexe puisque les couleurs des différentes faces des objets varient d'après leurs positions et selon une source lumineuse! Mais le show ne s'arrête pas là, car vous pourrez

Voici les 5 meilleurs (CRUSADERS EUROCHARTS MAY 91) de la catégorie graphiste, musicien, coder et groupe: GFX MUSICIENS CODERS GROUPES

1. REWARD/SCX-4.MAT-LAYER/SCX- TRISTAR/RSI

2. MAVOK-ROMEO KNIGHT/RSI-TEC/CRB ANARCHY

3. JOE/SCX-UNCLE TOM/SCX-DELTA/RSI-SCOOPEX

4.UNO/SCX-WALKMAN/CRB-PROMAX/Ex.KEF.PHENOMENA

5.IABLO/BUDBRAIN-TIP/PHENOMENAAZATOTH/PHEN.SKI-DROW

ensuite admirer l'animation d'un globe constitué, au départ, de 800 points, puis vectorisé (?) par la suite, pour être finalement formé par 42 polygones variant toujours d'intensité lumineuse en fonction de leurs positions respectives!

AZATOTH continue sa démon s-tration avec un 'star-wars scrolly', et il achève son spectacle avec une animation ray-tracing de boules vertes sur une image fractale! Le tout, de qualité et du meilleur effet! Enfin, la démo se termine sur un fond étoilé et un texte concernant certaines rumeurs à propos de Phenomena (les fonts rappellent vivement celles de Crystal Hammer). Si vous ne deviez avoir qu'un seul disk dans toute votre démothèque, et bien je pense que ce serait celui-ci! A vous procurer le plus rapidement, c'est Phénomènal !...

Envoyez-moi toujours et encore, petits et grands, vos productions afin qu'elles soient annoncées dans ces colonnes...

Boisson Eric

BP 2565 69002 LYON

INFOS

Le groupe KEFRENS, ô combien célèbre pour ses mutiples démos et mégadémos, est aujourd'hui mort! Nous le regretterons! Protracker V1.1b restera la dernière version DP de ce tra cker. AMIGA FREELANCERS envisage en effet de commercialiser les updated.A venir, courant juin, les REBELS-PHE NO MENA- AGILE-CRYPTO BUR-NERS-FAIRLIGHT-DEXION parties... En jui llet, celle de SILENTS! World of Vodka de SLAYER/SCOOPEX (Mental Hang over), une nouvelle démo de RSI (si!si!) ainsi que de CRIONICS, PHENO-MENA, ANARCHY et tant d'autres ... DEMONS France, s'est quelque peu dis-loqué: Seule la section Belge (ANTIRIAD) me donne parfois des nouvelles. PUSSY France a aussi disparu de la scène. A vous procurer, si ce n'est déjà fait: les deux derniers musicdisks d'ALCATRAZ (MOBY! héhé... qui d'ail-leurs est rentré chez DREA DEALERS). MYSTICS annon cent leur mégadémo pour Juin. DMACON finissent de debugguer leur megatune disk...Je vous retrouve le mois prochain. Salut.

REMERCIEMENTS PARTICU-LIERS A:

GRYZOR/DMACON (pour les servi-ces rendus!) BRUCE (pour les disks!) ainsi que tous mes contacts...

TEAM OF POWER

LE NOUVEAU GROUPE

Ca fait longtemps que je ne vous ai pas dérangé avec ma rubrique démos, mais je profite de deux faits nouveaux pour saisir l'occasion (comme disait un huissier de mes ennemis...).

Le premier fait nouveau : une démo d'un groupe étranger a réussi à me sur-prendre (et pourtant, il en faut beaucoup, depuis 4 ans que je les regarde passer). Ce groupe, suédois, est PHENOMENA, et sa démo se nomme ENIGMA (rien à voir cependant avec le groupe qui frappe encore, au moment où je tape ces lignes, dans le TOP 50 (derrière les musclés et licence IV... (vous avez remarqué, j'adore les parenthèses (vraiment !))))*.Voir article Eric Boisson.*

Deuxième fait nouveau, un groupe Français m'a envoyé une composition qui, bien que moyenne, n'en est pas moins géniale pour un petit groupe de deux jeu-nes de 14 et 15 ans (j'en entends déjà dire 'des vieux de 14 et 15 ans').

Le groupe se fait appeler Team Of Power (et oui, bien que français et écrivant cette langue pratiquement sans faute, contrairement à de nombreux Amigaïstes francophones (plutôt francophobes), ils ont honte de leurs origines et se cachent sous un pseudonyme shakespearien). Les deux auteurs, Epsilon et Doctor-K, me deman-dent de diffuser ce demodisk (encore un terme anglais, si je ne m'abuse, docteur) : la chose est faite, j'ai transmis leur demande à Load'N'Enjoy, et pour chaque disquette copiée, ils toucheront 5F (principe de base de Load'N'Enjoy, asso ciation de diffusion de Domaine Public loi 1901).

Les démos en elles-mêmes : au boot, nous trou-vons une petite intro sans prétention, musique de Doctor-K, donnant l'adresse de contact du groupe (ils cherchent un graphiste) et quelques phrases. Puis, comme dans la WildCopper MégaloDémo, on se retrouve sous Workbench, avec des icônes de la démo pré-citée, donnant le choix entre :

Mysterious circle : une démo avec vu-mètre, genre Doc démo II, sous une autre musique de Doctor-K.

Dream zone : démo comportant des scrolls zoo mants, des vu-mètres en tours de fil de fer, une autre bonne musique de Doctor-K.

Bobs effects : comme le nom l'indique, une démo de bobs, toujours une bonne musique de Doctor-K.

Vectorballs : assez surprenant de la part de jeunes programmeurs, une démo d'une qualité proche de celle de Thomas Landspurg, pleine de boules animées en groupes (avec entre autre le célèbre Jon-gleur de Red Sector repiqué de la très vieille démo de Sculpt 3D, Juggler). Et encore une musique de Doctor-K

-Une image HAM et un scroll final complètent cette démo dont le seul défaut est de planter quand on teste les démos les unes après les autres (peut-être une version corrigée bientôt ?).

Si vous avez envie de voir ces démos, ou toute autre testée dans les pages de votre journal favori, n'hésitez pas à demander le catalogue de Load'N'Enjoy, B.P. 10, 08000 VILLERS-SEMEUSE, il vous sera envoyé contre un timbre à 3F80 (c'est qu'il commence à être gros, le bougre, avec plus de 1000 disquettes répertoriées au prix fabuleux de 10F port compris pour la plupart des programmes (le président de l'association est un ami, je lui dois au moins un petit commentaire sympa...)).

Bon amusement, et si vous faites une bonne démo, n'hésitez pas à me contacter, si vous n'avez pas peur d'un peu de critique.

Alain Bourgery

ENIGMA DU GROUPE PHENOMENA

LEMMINGS II le retour...

Récemment, je suis tombé sur un Boot qui transformait la souris en pointeur animé, plus précisément, en un Lemming qui marche, infatigable et imperturbable. Je vous propose donc un petit hack inspiré de ce Boot.

La technique est simple

Nous avons déjà détournée l'interruption ***COPPER*** pour savoir quand le spot arrivait en bas de l'écran, et bien il suffit de faire la même chose mais en utilisant l'***IT*** envoyé par le *COPPER* à chaque exécution de la *COPPER Liste*, soit tout les 1/50 ème de seconde. On incrémente un compteur et quand celui ci arrive à une valeur déterminée, on le remet à zéro et on avance dans la table des sprites. Il ne reste plus qu'à remplacer l'ancien sprite de la souris par le nouveau. Le code de l'*IT* ainsi que les datas des sprites doivent être recopiés dans une zone de *RAM* allouée pour qu'il ne soient pas écrasés par un autre programme. Il faut donc prendre particulièrement garde à ce que le code soit relogeable.

Autre problème, arrêter l'*IT* et désallouer la mémoire, la solution que j'ai adoptée n'est peut être pas la plus élégante, mais elle est simple à mettre en oeuvre et elle fonctionne parfaitement. Il suffit de regarder si il n'y a pas les caractères '*ABCD*' juste avant le code de l'*IT*, simple mais efficace. De plus il faut restaurer l'ancienne souris et ces couleurs. C'est pourquoi on sauvegarde les Preferences (***GetPrefs***) pour pouvoir les restituer (***SetPrefs***) en sortie. Un appel au programme lance le pointeur animé et un deuxième stoppe tout. Bon assez papoté, envoyez les *lemmins*, pardon, le code.

```
START:
MOVE.L    $6C,D0              début de l'interruption
SUB.L     #4,D0
ANDI.L    #$00FFFFFF,D0       masquer l'octet de poid fort
MOVE.L    D0,A0
CMP.L     #'ABCD',(A0)        tester la presence
BEQ.S     DESINSTALL          deja installe OK

LEA       IRQ,A0
MOVE.L    $6C,(A0)            charger adr ancienne IT

MOVE.L    4,A6

MOVE.L    #FINDATA-IDENT+1,D0 taille de l'allocation
MOVE.L    #0,D1
JSR       -198(A6)            AllocMem
TST.L     D0
BEQ.S     SORTIE              sa s'est mal passe

MOVE.L    D0,A5               sauver adr IT

LEA       TABLE,A1

MOVE.L    A5,D0               mise a jours de la table
ADD.L     D0,(A1)+            en tenant compte de la relocation
ADD.L     D0,(A1)+            du code et des datas
ADD.L     D0,(A1)+
ADD.L     D0,(A1)+
ADD.L     D0,(A1)+
ADD.L     D0,(A1)+
ADD.L     D0,(A1)+
ADD.L     D0,(A1)

MOVE.L    A5,A1               adr destination
LEA       IDENT,A0            début zone à recopier
MOVE.L    #FINDATA-IDENT,D1   longeur code + datas IT
RECOP     MOVE.B    (A0)+,(A1)+
DBRA      D1,RECOP            recopie code + datas

MOVE.L    4,A6
MOVE.L    #0,D0
LEA       IntuiName,A1
JSR       -552(A6)            OpenLibrary
TST.L     D0
BEQ.S     SORTIE              si pas OK fin

LEA       IntuitionBase,A0
MOVE.L    D0,(A0)

MOVE.L    D0,A6

MOVE.L    A5,A0               adr code IT
MOVE.W    #PREFBACK-IDENT,D0  offset buffer Preferences
ADD.W     D0,A0               pour la sauvegarde
MOVE.L    232,D0
JSR       -132(A6)            GetPrefs

MOVE.L    232,D0
LEA       Preferences,A0
JSR       -132(A6)            GetPrefs

LEA       Preferences,A0      modification couleurs de
MOVE.W    #$D22,102(A0)       la souris
MOVE.W    #$000,104(A0)
MOVE.W    #$FCA,106(A0)

MOVE.L    #16384,D1
MOVE.L    #232,D0
JSR       -324(A6)            SetPrefs

MOVE.L    4,A6
LEA       IntuitionBase,A1
MOVE.L    (A1),A1
JSR       -414(A6)            CloseLibrary


MOVE.L    A5,A1
ADD.L     #4,A1
MOVE.L    A1,$6C              détournement de l'IT

SORTIE
RTS


DESINSTALL
MOVE.L    $6C,A0
MOVE.L    A0,D0
ANDI.L    #$00FFFFFF,D0
SUB.L     #4,D0
MOVE.L    D0,A5               adr zone à libérer

ADD.L     #IRQ-DEBUT,A0       récupérer adr de l'ancienne IT
```

RECTIFICATIF

Il manque quelques lignes en fin d'article de Xavier (*A590 numéro 36 page 58). Les voici (en gras).*

```
Remove:                          ;Grand nettoyage!
        move.l ExecBase.w,a6
        move.l #"BOUM",50(a6)    ;valeur magique...
        lea Branchement(pc),a5
jsr SuperState(a6);routine Reset uniquement en Superviseur
NOP
NOP                              ;Alignement octet
NOP
NOP
Branchement:                     ;Vraie Routine Reset
lea MAGIC_ROMEND,a0
suba.l MAGIC_SIZEOFFSET(a0),a0
subq.l #2,a0
reset
JMP(a0)
StrucIo: dc.l 0
PremDev: dc.l 0
NomDevice: dc.b "xt.device",0
even
FIN:
```

(X.L remercie GP, les 1GIs [et l'infirmière du bloc 40])

```
MOVE.L    (A0),$6C          restaurer ancienne IT

MOVE.L    4,A6
MOVE.L    #0,D0
LEA       IntuiName,A1
JSR       -552(A6)          OpenLibrary
TST.L     D0
BEQ.S     LIBERE            si impossible aller liberer,
*                           la mémoire

MOVE.L    D0,A6

MOVE.L    A5,A0
MOVE.W    #PREFBACK-IDENT,D0
ADD.W     D0,A0             adr ancienne Preferences
MOVE.L    #16384,D1
MOVE.L    #232,D0
JSR       -324(A6)          SetPrefs

MOVE.L    A6,A1
MOVE.L    4,A6
JSR       -414(A6)          CloseLibrary

MOVE.L    4,A6

LIBERE
MOVE.L    A5,A1
MOVE.L    #FINDATA-IDENT+1,D0
JSR       -210(A6)          FreeMem

RTS

IDENT
DC.B      'ABCD'
DEBUT
BTST      #5,$00DFF01F      est ce bien la bonne IT
BEQ.S     SAUT

MOVEM.L   D0-D7/A0-A6,-(SP)
LEA       COMPTEUR,A2
LEA       DATANUM,A3
MOVE.B    #$AA,$6C
ADD.W     #1,(A2)           incrémenter compteur de temps
CMP.W     #4,(A2)
BNE       FIN

MOVE.W    #0,(A2)           raz compteur
LEA       TABLE,A1
CMP.W     #32,(A3)
BNE.S     SUITE
MOVE.W    #0,(A3)           raz indice
SUITE
ADDA.W    (A3),A1
MOVE.L    (A1),A1           adr des datas à recopier

NUMOK
*                           récupérer adr des datas souris
MOVE.L    4,A6
MOVE.L    $009C(A6),A6
MOVE.L    $0026(A6),A0
MOVE.W    10(A0),D0
SWAP      D0
MOVE.W    14(A0),D0
MOVE.L    D0,A0
ADD.W     #4,A0
MOVE.L    #15,D0

BOUC
*                           recopie des nouveaux datas
MOVE.L    (A1)+,(A0)+
DBRA      D0,BOUC

ADD.W     #4,(A3)           avancer l'indice dans la table
FIN
MOVEM.L   (SP)+,D0-D7/A0-A6

SAUT
DC.W      $4EF9             code du JMP
IRQ
DC.L      0                 place pour l'adresse ou 'jumper'

* numéro de l'iùmage courrante
DATANUM
dc.w   0
* compteur de temps entre chaque image
COMPTEUR
dc.w   0
```

```
* table des images et
sequence à adopter
TABLE
dc.l   DATA1-IDENT
dc.l   DATA2-IDENT
dc.l   DATA3-IDENT
dc.l   DATA4-IDENT
dc.l   DATA5-IDENT
dc.l   DATA6-IDENT
dc.l   DATA7-IDENT
dc.l   DATA4-IDENT
DATA1
dc.l   0
dc.l   $F0000000
dc.l   $E0002000
dc.l   $70007000
dc.l   $40006000
dc.l   $40006000
dc.l   $40006000
dc.l   $00006000
dc.l   $8000E000
dc.l   $60006000
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
DATA2
dc.l   $50000000
dc.l   $E0000000
dc.l   $E0002000
dc.l   $70007000
dc.l   $40006000
dc.l   $8000E000
dc.l   $8800E800
dc.l   $08006800
dc.l   $1000D000
dc.l   $C000C000
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
DATA3
dc.l   0
dc.l   $50000000
dc.l   $70000000
dc.l   $30001000
dc.l   $38003800
dc.l   $60007000
dc.l   $40007000
dc.l   $C000F800
dc.l   $00007800
dc.l   $CC00CC00
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
DATA4
dc.l   0
dc.l   $30000000
dc.l   $78001000
dc.l   $78003800
dc.l   $20003000
dc.l   $20003000
dc.l   $40007000
dc.l   $00003000
dc.l   $8000F800
dc.l   $98009800
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
DATA5
dc.l   0
dc.l   $F0000000
dc.l   $E0002000
dc.l   $F0007000
dc.l   $40006000
dc.l   $20006000
dc.l   $40006000
dc.l   $00006000
dc.l   $8000E000
dc.l   $60006000
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
DATA6
dc.l   $50000000
dc.l   $E0000000
dc.l   $E0002000
dc.l   $70007000
dc.l   $40006000
dc.l   $20006000
dc.l   $28006800
dc.l   $08006800
dc.l   $1000D000
dc.l   $C000C000
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
DATA7
dc.l   0
dc.l   $50000000
dc.l   $70000000
dc.l   $30001000
dc.l   $38003800
dc.l   $10003000
dc.l   $10003000
dc.l   $08003800
dc.l   $00007800
dc.l   $CC00CC00
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
dc.l   0
* place pour sauver les Preferences
PREFBACK
DS.B   232,0
FINDATA
Preferences
ds.b   232,0
IntuitionBase
dc.l   0
IntuiName
dc.b   'intuition.library',0
END
```

Et voilà, vous pouvez bien sûr remplacer les sprites , jouer sur la durée des tempos et l'ordre des images. Si vous êtes très courageux, rien n'empêche de réaliser une animation de longue durée, voir de déplacer réellement la souris et de faire faire demi tour au lemming lorsqu'il arrive en bout d'écran. Remarquez tout de même que ce petit programme comporte un léger défaut: lorsque le *WorkBench* travaille, il affiche le *ZZ* qui est immédiatement remplacé par un lemming marcheur, mais il en reste un morceau en bas.

Roméo

Les DUAL PLAYFIELDS

Résumé de l'épisode du mois dernier: Après m'être rendu Maître du Temps, je m'attaquais à l'Espace-Temps (je passe sur les détails).

Je n'aurais aucune chance en politique: je tiens mes promesses. En effet, j'ai réussi à maîtriser l'Espace-Temps. Comment est-ce arrivé? Le mois dernier, alors que je venais de terrasser l'ex-Maître du Temps, je n'ai pas vu une faille spatio-temporelle (intergalactique). Du coup, je suis tombé dedans et j'ai changé d'Espace-Temps. Très difficile d'expédier mon article depuis cet Espace-Temps mal famé (c'est en banlieue) à AmigaNews, à Toulouse, dans l'autre Espace-Temps! (Heureusement, pour tous vos envois comme pour vos SICAV, pas de problème, la Poste est là)

Je peux donc passer d'un espace à l'autre, par Toutatis; j'existe dans deux espaces différents, par Bélénos! Ca ressemble fort aux Dual PlayFields de l'Amiga, par exemple.

Bien, si vous lisez toujours (même après cette intro plus que laborieuse), c'est que vous êtes vraiment intéressés par les Dual Playfields. Ce courage est louable! En fait, le contenu de cet article est tellement subtil, pointu, que, pour décourager les amateurs trop *petits bras*, pas assez motivés, je dois leur imposer l'épreuve de l'intro débile. Mais au moins, ça évite des accidents à ceux qui abandonnent; oui, je l'avoue, je sélectionne mes lecteurs.

Qu'est-ce qu'un Dual Playfield?

Un Dual Playfield, ça ne veut rien dire, puisque comme les Dupond, ils vont toujours par deux. Voilà pour Dual. Maintenant, pour Playfield (vous avez remarqué comme la difficulté est progressive?), on peut considérer qu'il s'agit d'une scène.

L'intérêt des *Dual Playfields* est de faire apparaître dans le même écran deux scènes différentes **superposées**, mais **indépendantes**. Exemple lumineux: imaginez un jeu de simulateur de vol. On voit défiler le paysage dans le fond et, au premier plan dans le cockpit, on surveille les instruments de vol. Il y a deux plans différents: chacun peut être représenté par un "Playfield". Le mode qui, sur Amiga, vous permet d'avoir deux plans de dessin est appelé mode Dual Playfield.

Comment ça marche?

Il est possible de dessiner dans un plan, sans affecter bien sûr, l'autre plan. Enfin, la couleur de fond du premier plan est transparente pour laisser apparaître le deuxième plan. Techniquement, c'est réalisé de la façon suivante: sachant qu'un écran peut comporter jusqu'à six bit planes, il est possible de les répartir entre deux plans. Chaque plan peut donc comporter un, deux ou trois bit planes. Vous voyez tout de suite que ça limite les possibilités au niveau des couleurs: trois bit planes, ça équivaut à huit couleurs. Et encore, seulement pour le plan de fond, car je vous rappelle que pour le premier plan, la couleur de fond est transparente donc inutilisable pour dessiner.

La méthode pour obtenir un affichage de *Dual Playfields* est la suivante:

- Il faut avant tout ouvrir un écran, d'une profondeur d'au plus trois bit planes,
- allouer ensuite de nouvelles structures d'affichage (*BitMap*, *RastPort* et de un à trois bit planes),
- rattacher cet ensemble d'affichage à l'écran qu'on vient de créer en lui indiquant de traiter l'ensemble comme deux *Dual Playfields*,
- servir frais avec un coulis de framboises et un Sainte-Croix du Mont.

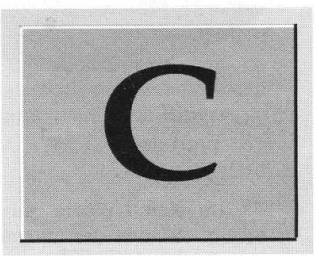
Le programme du mois

Le programme du mois illustrera les opérations à réaliser mais avant tout, voici quelques précisions:

- l'ouverture de l'écran en 320 sur 200 ne pose pas de problème. Par contre, les données doivent se trouver en *CHIP RAM* pour obtenir un affichage correct, comme à chaque fois que l'on fait du graphisme (Le problème ne se pose pas sur une machine à 512k de *RAM*). Je vous rapelle que vous pouvez forcer un exécutable à le faire avec l'utilitaire *FixHunk*, ou, plus simplement, en invoquant l'option *CHIP* du *blink* après la compilation.
- les appels à la fonction *SetRGB4* fixent les couleurs à utiliser. Me souciant fort de l'intégration des mal-voyants, vous constaterez que je n'ai pas utilisé les plus discrètes.
- les bit planes sont alloués un par un et leur adresse est stockée dans une structure *BitMap*. La fonction *InitBitMap* initialise un BitMap (si, si, vous pouvez me croire) mais pas les adresses des bit planes.
- il faut ensuite initialiser le *RastPort* et établir les divers chaînages nécessaires. Cette structure *RastPort* est primordiale car c'est par elle que passent quasiment toutes les commandes graphiques. Toutes les fonctions de dessin (comme ici les *RectFill*) reçoivent en paramètre l'adresse du RastPort où doit se faire l'affichage.
- notez donc que comme vous avez deux zones distinctes pour l'affichage, vous devez utiliser deux RastPorts différents: un par plan. **Ecran->RastPort** désigne le *RastPort* d'origine de l'écran, c'est-à-dire celui du fond; **rport** désigne celui que vous venez de créer: c'est le premier plan.
- il faut ensuite modifier les paramètres d'affichage de l'écran, pour lui indiquer où trouver un deuxième Playfield d'une part, et lui ordonner de passer en mode *Dual Playfield* d'autre part. Notez que la définition de macro *PFBA* permet d'arbitrer les priorités entre les deux plans.
- enfin, les fonctions **MakeScreen** et **RethinkDisplay** font appliquer toutes les modifications que vous avez demandées mais qui n'étaient pas encore exécutées.
- la cerise sur le gâteau: on dessine dans le premier plan et cela s'affiche par dessus! Mais si on enlève le premier plan, en faisant le chemin inverse de ce qui précède, on retrouve le deuxième plan tel qu'il était au départ.

Je publie aujourd'hui ce listing ultrasecret pour lequel de nombreux agents étrangers ont vainement donné leur vie:

```
/* MISE EN OEUVRE DES DUAL PLAYFIELDS */
/* AMIGANEWS N°37  JUILLET 1991      */
/* COMPILE AVEC LATTICE C 4.0        */

#include <exec/types.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>

/* Définition d'un écran 320 * 200     */
/* de 3 bit planes, soit huit couleurs */
struct Screen *Ecran;
struct NewScreen NouvelEcran = {
0, 0, 320, 200, 3 , /*Origine X et Y, profondeur, largeur, hauteur */
0, 1,             /* Couleurs uilisées pour l'écran */
NULL,             /* Type de l'écran: NULL = basse résolution */
CUSTOMSCREEN,
NULL,
NULL,
NULL,
NULL
};

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct BitMap bmap;
struct RastPort rport;
struct RasInfo rinfo;

void main() {
int i;
/* Ouverture de la bibliothèque Intuition */
IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.library",0);

/* Ouverture de la bibliothèque graphique */
GfxBase = (struct GfxBase *)
OpenLibrary("graphics.library",0);

/* Ouverture de l'écran ordinaire, basse résolution */
Ecran = (struct Screen *) OpenScreen(&NouvelEcran);

/* Maintenant, on peut dessiner */
/* Primo, on fixe les couleurs  */
SetRGB4(&Ecran->ViewPort, 1, 14, 5, 5);
SetRGB4(&Ecran->ViewPort, 2, 5, 14, 5);
SetRGB4(&Ecran->ViewPort, 3, 5, 5, 14);

/* Secundo, on dessine dans le fond de l'écran */
SetAPen(&Ecran->RastPort, 2);
RectFill(&Ecran->RastPort, 30, 100, 200, 170);
SetAPen(&Ecran->RastPort, 3);
RectFill(&Ecran->RastPort, 240, 30, 260, 170);

/* Il faut vous laisser le temps d'admirer ces belles couleurs...
*/
getchar();

/* Maintenant, on va ouvrir le Dual Playfield   */
/* Initialisation du nouveau BitMap et réservation */
/* de ses trois bits planes                     */
for (i = 0; i < 3; i++)
bmap.Planes[i] = (UBYTE *) AllocRaster(320,200);
InitBitMap(&bmap, 3, 320, 200);

/* Initialisation du RastPort du Dual PlayField */
InitRastPort(&rport);
rport.BitMap = &bmap;
SetRast(&rport, 0);
rinfo.BitMap = &bmap;

/* On rattache le nouveau PlayField à l'écran */
Ecran->ViewPort.RasInfo->Next = &rinfo;
Ecran->ViewPort.Modes |= DUALPF | PFBA;

/* Avec PFBA, le Dual Playfield est affiché devant le fond de
l'écran
Sans PFBA, il serait derrière... */

/* Prise en compte des modifications de l'affichage: */
/* Les Copper Listes interviennent                   */
MakeScreen(Ecran);
RethinkDisplay();

/* On dessine dans le Dual Playfield */
SetAPen(&rport, 1);
RectFill(&rport, 20, 20, 300, 40);
RectFill(&rport, 20, 160, 300, 180);
RectFill(&rport, 20, 40, 40, 160);
RectFill(&rport, 280, 40, 300, 160);

getchar();

/* Retour à la situation initiale: */
/* On déconnecte le Dual Playfield */
Ecran->ViewPort.RasInfo->Next = NULL;
Ecran->ViewPort.Modes = NULL;

MakeScreen(Ecran);
RethinkDisplay();

getchar();

/* A+ et bon Zap à tous */
for (i = 0; i < 3; i++)
FreeRaster(bmap.Planes[i], 320, 200);
CloseScreen(Ecran);
CloseLibrary(GfxBase);
CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```



Comme d'habitude, c'est compilé sous *Lattice* et ça fonctionne avec la garantie *Batchman* pièces détachées mais pas main d'oeuvre, ni délacements; faut pas pousser mémé dans les orties (surtout si elle est en short)...

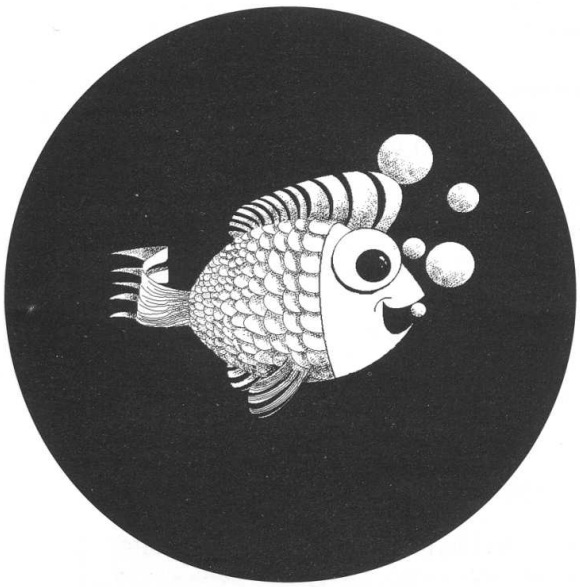
Bon voilà. *Batchman* est fatigué, il va se coucher. Et ce n'est pas du luxe; si vous saviez ce qui se prépare pour le mois prochain, vous seriez les premiers à dire que j'ai besoin de repos.

Pour en finir, je me permets de recommander un petit bouquin à ceux qui cherchent des aides sur le C: "*C Mode d'emploi*" de Bruce *Hunter* chez *Sybex*. C'est bien résumé et clair; tout y est. Hélas, c'est un peu orienté *PC* mais pour 58 F, c'est un investissement moins risqué et plus abordable que les conteneurs, et qui surtout aide plus à la compréhension du C. (Je précise que je n'ai pas d'actions chez *Sybex* (pas encore, du moins))

Batchman

Toujours au premier plan

DOMAINE GRAND PUBLIC



FISH #454

Decigel:

Un petit utilitaire qui permet l'utilisation sans problèmes des programmes utilisant les instructions des processeurs 68010, 68020 et 68030. Indispensable.

Enforcer:

Il construit un système de protection de la mémoire non autorisée. Il interdira donc les écritures sur les ROMs système et tout accès au premier kilo-octets de la mémoire (sauf lecture de longs mots à l'adresse 4). Si une tentative illicite intervient, vous aurez droit à un message détaillé vers le port série (qui peut servir d'entrée monitoring vers un minitel par exemple) ainsi qu'à un clignotement de la LED d'alimentation.

Redaktu:

Un programme PostScript qui se base sur PixelScript pour éditer d'autres programmes PostScipt. Une documentation détaillée et plusieurs exemples sont fournis.

StillStore v1.2.1:

Une mise à jour du programme de la FISH #317, StillStore possède un grand nombre de fonctions destinées à la conception de génériques vidéo. Une très bonne réalisation, indispensable à tous ceux qui envisage d'exploiter les compétences de l'Amiga en communication.

Vortex v1.5:

Cet utilitaire permet facilement de convertir les caractères accentués pour plusieurs machines: Amiga, MacIntosh, C64 et IBM PC. Aussi bien utilisable sur les fichiers ASCII ou Word Perfect... Une grande idée de Michel LaLiberté (auquel nous souhaitons un petit bonjour au passage). Les sources sont inclus.

FISH #455

AngusCopy v2.0:

Un copieur de disquettes avec une toute bonne interface sous Intuition. Ecrit en Modula II, sources inclus.

ConvMacF:

Convertit les polices Adobe 1 du MacIntosh en un format utilisable sous Amiga. Le principe est de traduire la police en un fichier ASCII qui sera utilisé ensuite lors de l'impression PostScript sous Amiga. Les sources sont inclus.

MemMonII:

Un petit moniteur mémoire écrit en Modula II, avec sources.

VLT v5.034:

Nouvelle mise à jour du célèbre émulateur de console VT100, celle-ci inclue l'utilisation de la librairie ARP, un port ARexx, la sauvegarde d'images IFF et PostScript en émulation Tektronix, et bien d'autres nouveautés qui feront la joie des utilisateurs de VLT.

FISH #456

CheatSheet:

Une série de petits trucs et astuces pour environ 150 jeux sur Amiga. Attention, tout est en anglais. Remise à jour de la FISH 431.

CManual v2.0:

La première partie d'une documentation aussi imposante que complète sur le langage C. La seconde partie se trouve sur la FISH #457. CManual v2.0 est fourni sous forme compacté et occupera environ quatre disquettes après décompression. Plus de cent exécutables avec source sont fournis, une somme impressionnante de renseignements sur les particularités du C sur Amiga, etc... Un ouvrage de référence pour tout programmeur. Mise à jour de la version 1.0 fournie sur la FISH #337.

FISH #457

CManual v2.0:

La seconde partie d'une documentation aussi imposante que complète sur le langage C. La première partie se trouve sur la FISH #456. CManual v2.0 est fourni sous forme compacté et occupera environ quatre disquettes après décompression. Plus de cent exécutables avec source sont fournis, une somme impressionnante de renseignements sur les particularités du C sur Amiga, etc... Un ouvrage de référence pour tout programmeur. Mise à jour de la version 1.0 fournie sur la FISH #337.

Line v1.15:

Un shell minuscule qui implémente sur le CLI les messages des barres que certains connaissent sous UNIX. Les sources sont inclus.

QuickReq v2.0:

Un utilitaire de remplacement pour la fonction 'Ask' de l'AmigaDos, QuickReq fournit des améliorations sensibles et agréables. Les sources sont inclus.

FISH #458

ATCopy v2.2:

Permet la copie de fichiers de la partition Amiga vers la partition PC. Ce programme est utilisable du CLI ou du Workbench et accepte l'utilisation de wildcards.

Csh v4.02a:

La toute dernière version de ce shell de type UNIX, Csh est maintenant doté d'une documentation remaniée, de nouvelles commandes et de nombreuses améliorations. Cette version remplace celle de la disquette FISH #331. Les sources sont inclus.

GIFMachine v2.116:

Un programme de conversion de fichiers images au format CompuServe GIF en fichiers IFF SHAM et ILBM 24 bits. Il offre quelques options intéressantes comme le dithering, le renversement, la rotation et un retrait automatiques des bords. Il demande toutefois la version 2.0 du kickstart. Mise à jour de la version de la disquette FISH #405. Les sources sont inclus.

TeXify v1.10e:

Un ensemble de scripts en ARexx à utiliser en association avec Cygnus Editor afin d'autoriser un contrôle total d'AmigaTex à partir de l'éditeur Cygnus.

FISH #459

AmiDock v1.2.4:

Un utilitaire assurant la même tâche que le 'dock' sur NeXT station. On génèrera facilement des gadgets sous environnement Workbench, gadgets qui permettront de lancer un programme quelconque.

Conquest v1.3:

Un jeu de simulation stratégique très similaire au bien connu jeu de plateau RISK. Ici le théâtre d'opération sera la galaxie plutôt que notre planète, mais les ressorts sont les mêmes: conquêtes, batailles et gain du pouvoir. Ce jeu doit être pratiqué à deux joueurs... et vous vaudra sans doute d'épiques nuits blanches !!!

Rxgen v1.0:

Une librairie ARexx qui autorise l'appel de n'importe quelle fonction d'une librairie Amiga, et ceci à partir d'un programme ARexx. C'est par François Rouaix.. COCORICO!

XprZmodem v2.1:

Une librairie partageable qui rend possible le transfert de fichiers selon le protocole Zmodem, et ceci pour tout programme de communication compatible XPR. Mise à jour de la version FISH #261, sources inclus.

Zoom v4.1:

Un programme d'archivage rapide et performant, Zoom est basé sur les algorithme de compression de la librairie Lh. Zoom supporte parfaitement le système v2.0 et reconnaît un grand nombre de virus, il comprend un grand nombre d'options qui accroissent encore son intérêt. Mise à jour de la version de la FISH #436.

FISH #460:

JMenu v1.1:

Cet utilitaire permet de générer un menu de sélection à partir d'un fichier texte. JMenu permet d'exécuter des commandes AmigaDOS, des exécutables et autorise jusque 26 sélections possibles de 80 caractères.

NetHack v3.0:

Un jeu d'aventure fantastique ou le but est de retrouver une amulette magique avant de quitter le labyrinthe qui la cache. A chaque nouvelle partie, un nouveau donjon est généré afin de conserver de l'intérêt à ce programme. Mise à jour des FISH #189 et #190.

ShadowMaker v1.5:

Une version démo d'un ombreur de police de caractères. En quelques secondes vous générerez une version couleur avec effet de relief pour n'importe quelle police (très

intéressant pour le titrage vidéo). La seule limitation de cette version est que vous ne pourrez sauvegarder que les polices de caractères de moins de 40 pixels de hauteur. Mise à jour de la version de la FISH #428.

FISH #461

DFrags:

Un utilitaire qui vous donne l'état d'occupation de vos disquettes ou de votre disque dur. Ne change aucune donnée, il vous donne simplement un rapport sur l'état de vos disquettes. Version 2.02, exécutable seulement. Auteur: Custom Services.

DiskPrint:

Imprime des étiquettes pour disquettes 3 1/5, principalement pour les collections du Domaine Public. Tous les fichiers données sont chargés en mémoire, si bien que vous pouvez lancer vos impressions en quelques clics. Les options vous proposent différentes tailles d'étiquettes, les fichiers des diverses collections, la possibilité d'inclure les titres du fichier 'Contents' des Fish. Version 2.7.2, update de la version 2.3.5b de la FDish 441. Exécutable seulement. Auteur: Jan Geissler.

Logic:

Un petit jeu qui ravira les nostalgiques du jeu de la vie. Version 2.0, source en assembleur incluse. Auteur: Thomas Jansen.

MandAnim:

Un programme générateur de fractales qui vous permet de générer facilement des images en basse résolution et 16 couleurs. Comprend les opérations au clavier et/ou à la souris, une vitesse respectable, une prévisualisation,...etc. Version 1.2, update de la version 1.1 de la Fish 387. Exécutable seulement. Auteur: Ekke Verheul.

NewList:

Une commande de remplacement de 'list' très puissante. Permet le tri des fichiers, permet de définir un filtre, distingue les majuscules et les minuscules, gère la construction de la date, supporte des wildcards Unix, ...etc. Les routines de tri sont très performantes et l'usage de la mémoire est minimal. Version 4.5, exécutable seulement. Auteur: Phil Dietz.

SBall:

Un jeu dans lequel vous devez contrôler une balle qui rebondit partout à l'aide du joystick. Auteurs: Hertzig Wolfgang et Meisner Christian.

TDraw:

Un éditeur de barres de titre des fenêtres à utiliser avec le programme TBar. Permet de définir et de sauvegarder des fichiers script vous permettant de changer à tout moment l' allure des barres. Ce programme comprend aussi TRand, un utilitaire qui prend un fichier TBar au hasard à chaque boot de votre Workbench. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Phil Dietz.

Tron:

Encore un jeu inspiré de la course de motos lumière du film 'Tron'. Version 1.0, c'est un nouveau venu dans le groupe déjà bien fourni des jeux Tron. Source en assembleur incluse. Auteur: Thomas Jansen.

FISH #462

CacheDisk:

Accélère les accès disquettes en plaçant des caches sur des pistes entières. Vous pouvez de plus définir vos propres buffers pour chacun de vos lecteurs. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Terry Fisher.

DisTerm:

Le programme de télécommunication de Dissidents. Comprend un requester/répertoire téléphonique, compose seul vos numéros de téléphone, supporte de nombreux protocoles de transfert, vitesse de transfert réglable, et bien d'autres options. Exécutable seulement. Auteur: Jeff Glatt.

Humartia:

Un jeu d'arcade où deux joueurs contrôlent chacun un jet qui doivent se détruire. Amusant. Exécutable seulement. Auteur: Jason Bauer.

SeaLance:

Un jeu de simulation sous-marine dans lequel vous êtes le capitaine d'un sous-marin de classe Trident. Vous devez utiliser les armes embarquées pour délivrer les villes occupées par les extra-terrestres. Exécutable seulement. Auteur: Jason Bauer.

Up&Down:

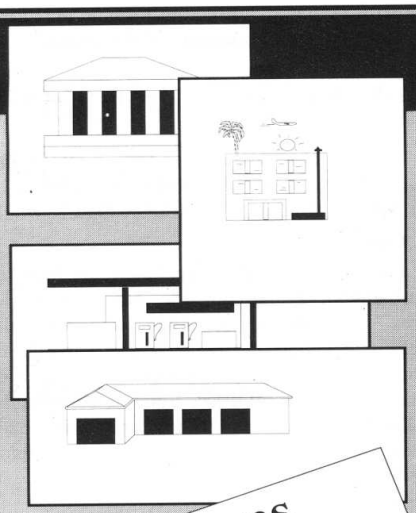
Un puissance 4 (le célèbre jeu de chez MB). Vous devez aligner le premier quatre pions en diagonale, horizontalement ou verticalement. Exécutable seulement. Auteur: Jason Bauer.

FISH #463

ExecRexx:

Un programme qui convertit un fichier script ARexx en un exécutable qui peut être lancé depuis le Workbench ou le CLI. Exécuta-

CLEMENT INFORMATIQUE



Cherchons distributeurs!

GESTION

FAMILICOMPT 1.2

La gestion de votre Budget sur l'AMIGA.

- travail en comptes multiples
- synthèse sur chaque compte
- enregistrement en temps réel
- recherche de fiche
- classement multiples
- sortie sur imprimante
- etc..

Tout ceci avec une simplicité hors du commun.

VIDEO

En démonstration permanente

-BROADCAST-TITLER
-VIDEOPILOT
-PROTITLER
-GENLOCKS
- DIGITALISATION
-TIRAGES LASER
-TIRAGES COULEUR

FAMILICOMPT©
est distribué par :
CLEMENT INFORMATIQUE
à LYON
✆ 72.61.84.28

Grossiste pour la France :
GUILLEMOT International.

FAMILICOMPT est Disponible dans toutes les boutiques Commodore. **350 FF** TTC

ble seulement. Auteur: Jeff Glatt.

FileIO:

Une bibliothèque spéciale requester. Version 1.c, update de la Fish 393. Exécutable seulement. Auteurs: Jeff Glatt, Jim Fiore, R.J.Mical.

ILBM:

La bibliothèque 0.5 consacrée à la lecture/écriture des fichiers ILBM. Peut aussi être utilisée avec des fichiers non ILBM. Compatible à 100% avec les codes originaux de chez Electronic Arts (DPaint). Exécutable seulement. Auteur: Jeff Glatt.

LibTool:

Un utilitaire qui convertit rapidement du code C ou assembleur en une bibliothèque pour votre Amiga. Cet utilitaire crée aussi les fichiers support, y compris les fichiers include C et assembleur, les fichiers bmap,...etc. Exécutable seulement. Auteur: Jeff Glatt.

PrintSpool:

Une bibliothèque pour permettre à vos programmes C ou assembleur de réaliser de jolies sorties imprimante.

RexxIntuition:

Une bibliothèque de fonctions ARexx qui vous permettra d'ouvrir des écrans et des fenêtres, d'ajouter tous les types de gadgets, d'utiliser des requesters, de sauvegarder/charger des images ILBM, d'utiliser le color requester, d'imprimer du texte en différentes couleurs, tailles et styles, de dessiner des boîtes et des lignes colorées, d'imprimer du texte et des graphismes,...etc. Exécutable seulement. Auteur: Jeff Glatt.

RexxLib:

Une autre bibliothèque qui peut être utilisée pour ajouter un développement ARexx à tout programme. Exécutable seulement. Auteur: Jeff Glatt.

FISH #464

Cross:

Un programme pour créer des grilles de mots croisés. Il permet de plus de traduire facilement toutes les définitions dans n'importe quelle langue (l'anglais et l'allemand sont déjà supportés). Version 3.3, source en Modula-2 incluse. Auteur: Jurgen Weinelt.

FileWindow:

Un file requester qui peut être utilisé dans n'importe quel programme. Il fait un usage dynamique de la mémoire pour conserver tous les noms de fichiers. Il permet aussi de définir un filtre pour par exemple ne charger que des fichiers n'ayant qu'un certain suffixe. Un tri automatique est effectué au fur et à mesure les fichiers sont chargés. Update de la version de la Fish 336. Sources incluses. Auteurs: Anders Bjerin, Bernd Schied.

PictureEditor:

Un programme de dessin 'orienté objet' qui vous permet de créer, de modifier, de charger et de sauvegarder des scènes à la façon de Sculpt. Version 1.12, exécutable seulement. Auteur: Hans W. Stremlau.

Scan:

Un utilitaire utilisable depuis le CLI qui affiche le contenu de n'importe quel fichier caractère par caractère. Affiche aussi bien en Ascii qu'en Hexa. Version 1.0, source incluse. Auteurs: Dan Fish et Jim Cooper.

FISH #465

FCS:

Encore un programme pour générer des fractales. Celui-ci génère des images fractales par itération, comme par exemple les triangles de Sierpinski. Version 0.99, exécutable seulement. Auteur: Garth Thornton.

Lz:

Un archiveur compatible avec LHarc dont l'auteur affirme qu'il est le plus rapide, le plus beau, le meilleur quoi! Tests à réaliser pour confirmer ou infirmer cette affirmation. Version 1.01, exécutable seulement. Auteur: Jonathan Forbes.

MRBackup:

Un utilitaire pour réaliser des backups de votre disque dur. Il copie fichier par fichier sur des disquettes 3 et demie standards. Comprend une interface Intuition et un algorithme de compression intégré. Version 5.02, update de la version 3.4 de la Fish 327. Exécutable seulement. Auteur: Mark Rinfret.

TextPlus:

Un traitement de texte pour votre Amiga, avec version anglaise et allemande (merci pour nous). A découvrir pour comparer avec vos traitements favoris. Version 2.2E, comme sur la Fish 375, mais avec cette fois les sources complètes. Auteur: Martin Steppler.

FISH #466

DICE:

Un environnement C complet développé par l'incontournable Matt Dillon. Très complet, supérieur en bien des points à certains compilateurs C dont je ne citerai pas les noms. Je vous recommande néanmoins de vous procurer la version registered auprès de M.Dillon (bon courage pour satisfaire aux exigences de paiement de Dillon!), qui elle seule vous permet un plein emploi de votre machine préférée. Version, 2.06.15, update vde la version 2.06.14 sur la Fish 443. Exécutable seulement. Auteur: Matt Dillon.

HamLabDemo:

Version démo d'un programme de conversion de format d'images. Convertit les formats GIF, TIFF, PBMPLUS, Spectrum 512, MTV, QRT et Sun en mode HaM et SHaM. Les images peuvent être redimensionnées, corrigées. Cette démo est limitée à traiter des images de 512 sur 512 pixels ou moins. Version 1.1, exécutable seulement. Auteur: J.Edward Hanway.

Mosaic:

Un jeu amusant où vous devez réunir des pièces de façon à ce que les carrés de même couleurs se touchent. Amusant. Version 1.0, source incluse. Auteurs: Kirk Johnson et Loren J. Rittle.

StopWatch:

Un programme de timer avec une précision de 1 milliseconde, pour tester les réactions de votre bouton de joystick. Entièrement multitâche, possède un port ARexx pour utiliser le résultat du compteur dans vos programmes. Ecrit en Modula-2 et en assembleur. Version 2.0, exécutable seulement. Auteur: Christian Danner.

CAM #446

AVLSort:

Programme de tri de fichiers textes, basé sur une implémentation d'arbres AVL. Il nécessite l'Arp.library version 39+. Auteur Robert L. PYRON.

STDFile:

C'est un module qui peut être lié avec n'importe quel programme basé sur Intuition pour donner un fichier requesteur standard. La documentation est incluse dans le source. Son avantage par rapport aux autres requesteurs c'est qu'il ne fait des accès disques que lorsque c'est absolument nécessaire. Version 2.0a. Auteur : Peter da Silva.

ARPwrapper:

Pour le Manx Aztec 'C' version 5.0, voici une bibliothèque de fonctions 'C' utilisable sous ce compilateur. Cette bibliothèque fait appel aux capacités de la bibliothèque ARP.

ExtFuncProp:

Il permet l'exécution de n'importe quelle fonction d'une bibliothèque, même à partir d'une simple tâche. Pour programmeurs expérimentés seulement. Ce programme set utilisé par GMC et tourne sous Kickstart 2.0. Auteur: Goetz Mueller.

Merge:

C'est un utilitaire pour tous les programmeurs qui désirent intégrer des données dans des exécutables. Vous avez même la possibilité de choisir dans quelle mémoire mettre les données (chip, fast). Auteur: Kevin Keln.

Popen:

Permet d'initialiser les entrées/sorties vers/à partir d'un processus par l'intermédiaire du 'pipe' de l'AmigaDos. Auteur: Rick Schaeffer.

PrintSpool:

Une petite bibliothèque dédiée à l'impression de texte ou de graphiques ou encore de 'dumper' tout ou partie de l'écran. Auteur: Jeff Glatt.

Port2:

Un simple exemple démontrant comment maintenir connecté votre souris sur le port joystick de votre Amiga. Auteur: Olaf Barthel.

CAM #447

Dclock:

Un utilitaire qui affiche l'heure et la date dans la barre de titre du 'Wb'. Comprend un port ARexx. Version 1.29. Auteur: Olaf Barthel.

Calc:

Un calculateur de type 'shell' (à ligne de commandes). Il ne possède pas comme les autres calculateurs de l'affichage des des touches. Au lieu de cela, il est capable de récupérer les calculs à exécuter à partir d'un fichier, du clavier ou d'une ligne de commandes et d'afficher le résultat dans un fichier ou à l'écran. Il résoud aussi des équations simples. Version 2.0. Auteur: Bill Dimm.

IE:

Un éditeur d'icônes qui crée et modifie les icônes d'un taille maximale de 640x200 pixels. Il peut positionner la taille de la stack, les défault tools ... De plus il est capable d'utiliser les fichiers IFF et travaille en 4 ou 8 couleurs. Version 2.0. Auteur: Peter Kiem.

Addtools:

Ajoute un menu items dans le menu de votre Workbench. Version 1.1 avec sources. Auteur: Steve Tibbet.

DoctorIcon:

Encore un éditeur d'icônes, celui-ci est très bien réalisé et agréable d'utilisation. Version 1.0. Auteur: Ray Lambert.

HandyHelp:

Très petit utilitaire par la taille qui contient les commandes nécessaires pour contrôler vos

répertoires. Un genre de CLIMATE simplifié. Version 1.4. Auteur: Jarto Tarpio.

Iconize:

Programme de création d'icônes à partir d'images IFF. Version 0.935. Auteur: Rick Tillery.

ToolManager:

Pour rajouter vos propres programmes aux outils du menu du Workbench 2.0. Les noms de vos programmes seront fournis soit à la startup, soit dans un fichier configuration. Sources incluses. Version 1.0.

Border:

Pour changer le pourtour du Workbench en noir, couleur qui, sur certains moniteurs multisynchro, rend le Wb plus agréable. Nécessite un Wb 2.0 et un Super Denise. Version 1.0. Auteurs: Doug Keller et Mike Thomas.

CAM #448 a&b

Decision+ demo:

Version démo d'un langage de 4eme génération pour les bases de données.

QView:

Encore un afficheur de texte. Celui-ci est écrit en assembleur et sa taille à été optimisée (inférieure à 3Ko). Version 1.1. Auteur: Lyman Epp.

Displayer:

Programme utilisé pour visionner un magazine. En plus de cela le lecteur peut sauvegarder le texte comme fichier ascii standard, sauver un page complète comme fichier IFF ou encore imprimer le texte et:ou graphique d'une page. Version 1.0. Auteur: Mark Gladding.

Editor:

En complément du précédent programme, celui-ci vous permet de créer le magazine. Chaque article peut contenir jusqu'à 100 pages. Très complet. Version 1.0. Auteur: Mark Gladding.

AIBB:

Programme créé pour tester les différents aspect des performances du CPU utilisant l'interface Intuition. Beaucoup d'autres options vous attendent. Version 1.0. Auteur: LaMonte Koop.

CAM #449 a&b

Microview:

Pour visualiser en 3D toutes sortes de molécules (eau,gaz carbonique ...). Version 0.05. Auteur: Wilson Kwok.

Plotter:

Pour tracer en 2D toutes sortes de fonctions mathématiques, et jusqu'à concurrence de 10 fonctions en même temps. Version 3.71. Auteur: Rüdiger Dreier.

Plot:

Un programme de tracé de fonctions 3D. Version 5.1. Auteur: Terry Gintz.

ListPlot:

Un programme de tracé 2D construit autour de la bibliothèque PLPLOT. Son principal avantage est qu'il supporte une grande variété de 'devices' graphiques. Avec quelques commandes, un graphique peut être envoyé vers n'importe quelle imprimante possédant des propriétés graphiques. Auteurs: Fredeick Bartram et Anthony Richardson.

Matrix:

Résouds les systèmes d'équations linéaires. Version 1.0. Auteur: Rudiger Dreier.

CAM #450 a&b

Zplot:

Formules graphiques basées sur les nombres complexes. Supporte les ensembles de Mandelbrot, de Julia et les courbes Phoenix, avec 500 variations de mapping. Les fonctions mathématiques supportées sont cos, sin, cosh, sinh, tan, tanh, log, ln, exp, sqrt. Auteur: Terry Gintz.

AmigaPlot:

Traceur en 3D de fonctions mathématiques. Très facile d'utilisation et le résultat est très joli. A voir et à posséder. Il existe aussi un version pour les possesseurs de l'A3000. Version 2.1. Auteur: Joe Martin.

Cplot:

Pour faire des graphes de fonctions linéaires en deux dimensions. Par exemple sin(x^2+y^2), chaque point est considéré comme un jeu de coordonnées en x et y. Version 1.0. Auteur: Terry Gintz.

FractalLab:

Encore un programme qui vous permet d'explorer le monde des fractales. Pour les mordus. Version 1.0. Auteur: Terry Gintz.

Ed l'épicier

BON DE COMMANDE

FISH 1-470 (15F)
CAM 1-450 (15F)
HERMES FRANCE 1-31 (20F)

A retourner à l'adresse suivante:

PDS FREE LINE
7, RUE DE COURSIC
64100 BAYONNE
TEL: 59.59.19.37

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:

CODE POSTAL:
VILLE:
Nombre de disquettes commandées
Prix Unitaire: 15F ou 20F
Option Envoi Recommandé: 15F
Montant Total à payer:
Signature:

Les disquettes CAM suivantes sont doubles (2x15f):
17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146,151,155,163
369,370,374,377,379,386,387,393,400,406,407
409,411,413,414,415,419,422,432,435,436,437,438.

Réglement à l'ordre de PDS FREE LINE
par chèque ou mandat postal

AmigaNews,

Je voulais vous écrire depuis votre première sortie en kiosque afin de vous encourager dans votre entreprise, mais je pense que beaucoup l'ont déjà fait.

Aujourd'hui, je vous écris pour vous parler d'une extension qui se monte sur les 500/1000 et 2000. Son nom: MEGA-MIDGET-RACER.

C'est une carte accélératrice à base de 68030. Celle que j'ai achetée est cadencée à 28 Mhz et est équipée d'une carte fille avec 2 Méga de Dram 32 bits 70 ns. On peut monter jusqu'à 8Mo sur 500/1000 et 16Mo sur 2000. Je n'ai pas encore de coprocesseur 68882 mais la vitesse est tout simplement impressionnante. INTERCEPTOR ne ressemble plus à celui connu sur 8 Mhz!. L'avion réagit instantanément aux commandes, c'est fantastique. Scène générator n'a mis que 4 minutes 55 pour une image overscan, interlace, avec le maximum de réalisme. La même image en version de base prend 40 minutes de calcul. Les décompactages et compactages sont quasi-immédiats (j'utilise BKILLER en permanence pour le compactage des données, des musiques et des images pour des démos, et slide-show).

Sur la carte mère de la MEGA-MIDGET-RACER se trouvent aussi 4 emplacements pour mettre les roms du système en SRAM 32 bits ou même en SROM, l'AMIGA devient alors une bécane 32 bits total. Je pense que c'est un très bon investissement et cela permet avec un AMIGA 500 (c'est mon cas) d'être aussi puissant qu'un 2000 gonflé.

Pour la petite anecdote, un revendeur m'avait affirmé trois semaines avant que je n'achète ce bijou que le 500 était mort et que jamais on ne verrait de cartes accélératrices développées spécialement pour lui! Plus de 6 cartes existent pour le malheureux défunt, des cartes graphiques 24 bits, des disques durs internes (NOVIA 20 Méga de ICD qui se montent en interne sur le support du 68000), cartes flicker flixer, etc.

Le CD-ROM fait son apparition et laisse présager quelque chose de vraiment fantastique. Il y a deux mois, j'ai acheté le lecteur CD 624 de PHILIPS. D'après la doc, il est possible de s'en servir pour les "applications futures comme par exemple CD-I" (je cite). Il fournit un signal numérique.

Est-il donc possible de le brancher sur l'AMIGA via une sorte de driver afin de l'utiliser en lecteur (uniquement) de CD-ROM? Si il existe une telle possibilité, où est-il possible de se procurer cela?

Franck Toulouse

Michel: Nous n'avons pas de réponse pour le CD624, mais quelqu'un peut-il nous renseigner? Au sujet de la MEGA-MIDGET-RACER nous avons actuellement un A2000 équipé de MMR (prêté par Promigos Belgique, tél +32 (0)3/326 0144) qui fonctionne très bien.

Cher A-News

Dans la jungle du micro-ordinateur, l'Amiga semble mal à l'aise! Si ses performances face à l'Atari, voir même face aux compatibles PC, ne sont plus à démontrer, le Macintosh reste la bête noire!.

L'article de D. Bonin (N.36 page 40) et la réponse d'Ed: au courrier de Mr Ramond (N.36 page 64) sont absolument géniaux!.

- La conception de la convivialité sur notre belle machine n'a t-elle pas pris naissance grâce au Mac et à des logiciels comme MacWrite?

(Ed: non, le Mac n'existait pas au moment de la conception de l'Amiga..)

- Avant d'excuser le nombre peu important de programmeurs qui exercent dans le monde Amiga, il serait peut-être bon de s'interroger sur les raisons (notre machine adorée ne serait-elle pas aussi sérieuse qu'on ne le pense?).

- Cher Ed:, lorsque vous dîtes: "...vous pouvez pas demander la même rigueur..." Cela ne vous choque t-il pas? Ne vous étonnez pas si la direction de votre voiture se bloque dans un virage. Le constructeur vous répondra que votre véhicule n'a été vérifié qu'une fois avant sa commercialisation!

En ce qui concerne l'article de D. Bonin la seule chose qui me choque est la comparaison entre ce qui n'est pas comparable:

Pourquoi vouloir mettre l'Amiga au niveau du Mac? Même au niveau des prix, j'ai un doute: prix d'un 2000 (je ne rappellerai pas les caractéristiques) avec moniteur couleur = environ 8000F; prix d'un Macintosh LC avec moniteur couleur = environ 16.000F mais le LC est équipé d'origine d'un 68020 à 16 MHz, d'un disque dur 40 Mo à 18 ms et d'une interface sonore (micro livré d'origine). A quel prix arrive t-on pour cette même configuration sur un 2000?. *(Ed: Pour ce prix là vous avez un 2500 équipé de disque dur, moniteur couleur, 3Mo de RAM et des processeurs modernes (le 68030 et 68882) tournant à une vitesse moderne (25MHz) et un meilleur son)*

L'Amiga et le Mac ont leurs applications, leurs admirateurs, alors laissons là le débat.

Thierry Ledhin

Ed: Je trouve assez juste votre comparaison avec une voiture mal testée, mais je préfererai dire que, tout comme la navette spatiale, les logiciels Amiga n'ont pas pu être testés à fond avant utilisation, tandis que les camions IBM et Mac sont bien plus solides...

AmigaNews

Je débute sur l'Amiga et j'ai un problème avec le lecteur 5.25. L'ordinateur ne veut pas reconnaître qu'il est branché. Lorsque j'utilise PC Utilities du Workbench, l'Amiga me dit qu'il n'y a pas de lecteur 5.25. J'ai essayé par mes propres moyens de lui faire accepter mais rien n'y fait, il ne veut rien savoir! Pouvez vous me venir en aide ?

Je possède un Amiga 500 et, je me demande quelles extensions mémoire lui apporter ou faut-il opter pour un A2000 ou A3000 pour pouvoir travailler en 3D et faire de l'animation (genre dessin animé)?

Existe-t-il des softs permettant la création de dessin animé sur Amiga?

Christian Worniak

Michel: L'Amiga ne reconnaît que les lecteurs Amiga. Les drives PC ne possèdent pas le système "diskchange", et l'Amiga ne peut pas détecter une disquette lors de son insertion. De plus, la gestion

MicroPunch

CONCEPTION - FABRICATION — DISTRIBUTION - ASSISTANCE

Vortex ATonce Amiga

PROMO
EMULATEUR AT 286
Fourni avec disquettes et manuel en français

Pour A 500 : 1890 F
Avec manuel anglais : 1790 F
Pour A 2000 : 2490 F
Avec manuel anglais : 2350 F

Mégadrive 3 1/2 - 880 Ko / 1,52 Mo	1290 F
Module AntiVirus à leds	290 F
Variateur de vitesse/Stoppe-jeux	320 F
Digitaliseur sonore DIGIPUNCH	390 F

NOUVEAUTES

Interface clavier PC XT/AT (Pour brancher un clavier AT sur votre A 500/ 1000/ 2000)	490 F
Accélérateur SPEEDY (vitesse d'horloge double)	890 F
Carte Flicker Fixer (A 500 ou A 2000)	1690 F
Flicker Fixer + multisynchro monochrome	2990 F
Flicker Fixer + multisynchro couleur	4990 F
1 Mo Zip Ram pour A 3000	490 F
4 Mo Static Column Ram pour A 3000	3990 F

Carte vidéo COLORBURST
Carte 24 bits. 16,8 millions de couleurs. Très rapide. Traitement d'image en temps réel. Nombreux effets spéciaux. 7490F

AMIGA 500

512 Ko (horloge + interrupteur)	350 F
2 Mo (horloge + interrupteur)	1590 F

Disques Durs externes QUANTUM SCSI complets
42 Mo Autoboot 3690 F 84 Mo Autoboot 5190 F

AMIGA 1000

512 Ko (interne ou externe)	1290 F
2 Mo (interne ou externe)	1990 F

AMIGA 2000

2/8 Mo - 1490 F 4/8 Mo - 2290 F
6/8 Mo - 2990 F 8/8 Mo - 3590 F

Disques Durs internes QUANTUM SCSI complets
52 Mo Autoboot 3490 F 105 Mo Autoboot 5490 F

44 Mo SyQuest amovible + cartouche	4990 F
44 Mo SyQuest sans contrôleur SCSI	3790 F
Cartouche amovible	590 F

Tous nos produits sont garantis un an. Offre valable pour juillet et août dans la limite des stocks disponibles.

TEL : 56 58 14 00 - FAX : 56 58 25 36

Envoyez votre bon de commande sur papier libre accompagné de son règlement à : MICROPUNCH - Barbat - 33480 LISTRAC MEDOC. Indiquez votre nom, prénom et adresse complète, ainsi que la liste, la quantité et le prix des produits que vous désirez recevoir. Frais de port : 40 F. Disques durs et moniteurs : 120 F. Contre-remboursement : + 40 F.

du DSKMotor est différente. Il existe plusieurs montages permettant l'adaptation d'un lecteur 720 K PC.(Voir A-News numéro 2, 21 et 22).

Il existe plusieurs solutions permettant d'étendre l'A500: La première, la plus simple aussi, est une carte de 512 Ko que l'on peut insérer dans le connecteur interne. Elle est pour le moment obligatoire pour avoir 1Mo de CHIP (mémoire vidéo). La deuxième solution est composée de deux cartes reliées par un câble: l'une s'enfiche sur le connecteur du circuit Gary, l'autre dans le connecteur de mémoire interne. La possibilité d'extension est de 6 Mo. La troisième solution est une extension de 2 à 8 Mo sur le connecteur externe, par exemple dans le boîtier d'un disque dur externe. Et finalement il existe aussi une carte de 2 Mo qui s'enfiche sur le 68000

La 3D demandant un énorme temps de calcul et le fichier d'une animation étant aussi très conséquent, il vaut mieux penser aux cartes disque dur/8 Mo de Ram ou mieux une carte accélératrice 68030/ 68882/8 Mo de ram. Il faut réfléchir selon ses besoins et ses moyens. Le prix de l'A2000 de base ne coûte que 2000F de plus qu'un A500, et une configuration A2500 (A2000 + carte 68030 équipé de 2 Mo de RAM revient moins cher qu'un A500 suréquipé. Autre élément: l'A2000 dispose de plusieurs connecteurs et surtout d'une alimentation qui tient le coup.

- Pour l'animation sur Amiga en 2D il existe Deluxe Paint, The Animation Studio, Animagic, Deluxe video ...

En 3D, Sculpt 3D et 4D, TurboSilver, Imagine, Real 3d, 3D Professional, Real 3D, Volum4D ... et tellement d'autres

Cher AmigaNews

Je vous écris car j'ai un petit problème. Je possède un A500 depuis le mois d'octobre et je voudrais faire l'acquisition d'un disque dur et d'une carte accélératrice.

Pour le disque dur, malgré toutes les allusions dans vos pages et quelques tests glanés par ci par là, je n'arrive pas à avoir d'idées claires sur les disques auto-boot, commutateur on/off. En clair, cela veut dire que je ne sais pas comment fonctionne un disque dur sur Amiga.

Avec quel accélérateur ai-je le moins de problème d'incompatibilité: avec une carte à base de 68000 mais accéléré et avec une mémoire style ADSpeed d'ICD ou bien carrément un 68030 type Mega-Miget-Racer de CSA? Ces deux cartes ont comme point commun de pouvoir passer en mode 68000 standard par logiciel. Oui, mais je me pose la question pour les jeux qui ne fonctionnent qu'en auto-boot. Cette commutation logicielle n'est-elle pas faite uniquement pour les logiciels professionnels qui peuvent être lancés du Workbench, alors que le reset nécéssaire pour les autres rend cette carte inutilisable pour ces derniers? (Ceci dans l'hypothèse où à la mise sous tension l'ordinateur est automatiquement en mode accéléré).

Enfin, le problème d'incompatibilité entre le disque dur et la carte. Un revendeur m'a assuré que les disques durs GVP ne fonctionnent pas correctement avec les cartes accélératrices non GVP.

En conclusion je m'aperçois que la montée en puissance de mon Amiga est une vraie course d'obstacles. Au point qu'avec l'argent que je compte investir, je compte sérieusement acquérir un AT voir un 386 si je n'éclaircis pas ces questions.

Thierry Bothorel

Michel: Sur un disque dur il est intéressant d'avoir deux options

1) La possibilité de déconnecter le dur pour éviter tout problème avec certains jeux et surtout les risques d'un éventuel virus.

2) pouvoir booter sur une disquette (qui devient le system) tout en gardant le disque dur validé pour pouvoir profiter de sa mémoire de masse.

Pour l'Amiga 500 nous ne connaissons que la Mega-Midget-Racer (et espérons tester bientôt ADSpeed et la carte Stormbringer). Comme je l'ai formulé plus haut nous l'avons actuellement en test sur un A2000. A l'allumage le 68030 est toujours valide. La "Racer" dispose d'un jumper qui permet de passer en mode 68000, il suffit d'y brancher un interrupteur.

3) La compatibilité avec disque dur GVP: l'A2000 est équipé de la "Racer", d'une carte disque dur GVP Series I et d'une carte Memory Master équipée de 8Mo. Tout fonctionne parfaitement.

4) Il ne faut pas perdre de vue que l'accélération fourni par un 68000 à 16MHz est très limitée en comparaison avec celle fourni par un 68030 à 25 MHz. Essayer avant d'acheter!

Mystère Profond

Messieurs de A-News,

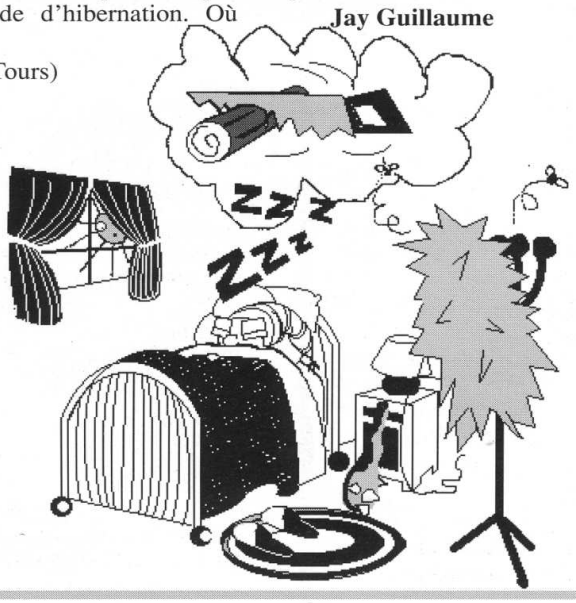
J'aimerais tout d'abord savoir pourquoi le grand El Yeti a disparu de vos colonnes? Ce n'est pourtant pas encore le periode d'hibernation. Où est-il passé?

J.Sentinel (Tours)

Cher A-News

Qu'est-il arrivé au Yeti, ça fait longtemps qu'on n'a pas eu droit a sa prose?

Jay Guillaume



PETITES ANNONCES

MATERIEL

Vds HD 40M (format 3 1/2) + carte contrôleur A2090 autoboot: 2500F à débattre. Contacter Christophe au 39 72 42 65 le week-end ou en semaine après 19H.

Vds carte AT-ONCE A500 neuve servie 15 heures; Sous garantie 7 mois: 1600F + le livre du language machine: 100F. Tél: 24 71 73

75 (WE HR).

Vds Genlock incrustateur Ves-One pour AMIGA 500 & 2000, divers volets, Digiview 4.0, filtre RVB, SVHS et composite + soft de titrage pour 11000F + magnétoscope JVC 530 MS multisysteme hi-fi stéréo spécial montage, doublage son, très peu servi: 6000F + Carte passerelle PC/XT avec drive 5'1/4 cédée pour 1500F + programmer d'Eprom de la 2764 à la 27512 carte intern A2000 pour 900F + éffaceur d'Eprom monté avec coffret + minuterie pour 500F + Atari 520 STE + soft + péritel + 1,5 Mo de RAM interne pour 4500F. Tél: 84 22 49 45.

Vds AMIGA 2000 + 1083S + carte XT + DD 20 Mo + Citizen 120D + nombreux softs (Turbo Silver, DPaint 3, Pascal, Language C, Utilitaires ts genres...). Le tout sous garantieau prix de 11000F (à débattre) Tél: 34 69 91 93 (le soir).

URGENT vds carte accélératrice A2620 peuplée de 4 Mo de RAM 32 bits + disque dur 40 Mo quantum, PLEIN (programmes divers) + carte contrôleur OverDrive, le tout cédé à 8000F, matériel étant encore sous garantie et en très bon état. Tél:94 69 96 08.

Vds Amiga 2000 + moniteur HR + 2 drives internes + digitaliseur de sons + 150 disquettes (jeux, démos, sources Seka) + revues + 10 livres. Contacter Vincent: 42 70 25 79.

Vds carte XT + drive 5ø1/4 pour A2000, prix 1700F. Tél: 84 28 04 01 ou 84 22 66 07 (HR).

Vds Genlock Paul YC GST Gold SP 5 mois filtre éléctronique incorporé 5000F + digivieuw solft + interface de digitalisation 1000F. Tél: 77 72 05 37 (42).

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

Vds pour Amiga 2000 un ensemble carte PX XT 2088 + HD 30 Mo PC partitionné Amiga et PC + carte VGA 500 Ko 1024 X 768, 256 couleurs + carte série PC extensible matériel neuf en très bon état. Prix 4000F à débattre. Offre en prime un moniteur mono. Tél: 77 72 05 37.

Vds émulateur Macintosh A-Max II pour A500 avec roms + lecteur de disquettes Apple + disquette "SYSTEM" et nombreux utilitaires. Garantie valable 8 mois, état neuf, le tout 3000F. Tél: 45 24 07 75 (laissez message sur répondeur).

Vds carte PC-XT A2088 + lecteur 5"1/4, avec documentation, livres, emballage origine, peu servie cause achat compatible AT, le tout en état neuf. Tél: 67 71 49 22 (Hérault) demander Jean-Pierre.

Cherche soft pour programmateur Eprom paru dans Fraug. Le club a perdu l'original! Tél:(1) 47 94 12 44 Jean-Michel.

Vds pour AMIGA: souris optique 250 dpi GI1000 (la meilleure): 360F + "Livre du graphisme" (indispensable aux programmeurs en C et assembleurs): 150F + jeu de rôle véritable (pas logiciel) "Advanced Heroquest" notice en Français: 320F (neuf) + Joystick costaud: 100F. Tél: 67 73 80 96 (J-Christophe).

Vds AMIGA 2000 3 Mo + lecteur externe + moniteur 1084 + carte PC-XT disque dur PC 30 Mo. Le tout en très bon état:8000F.

Vds Genlock Gold SP YC neuf + filtre électronique + digitaliseur digiview TBE: 5500F

Vds cartouche Nordic Power neuve pour AMIGA 500: 400F au lieu de 800F Tél: 77 72 05 37 (Haute Loire).

LOGICIELS ET CONTACTS

The Director, LCA!, Mortville Manor, Instant Music, le lot 400F. Vds aussi A-NEWS 5 à 24: 200F et Amiga Revue 4 à 23: 200F. Contactez Laurent HERCE au (1) 43 25 31 39 (Paris).

Diffuse disks DP, démos, slide-show, fish, etc... sur AMIGA. Catalogue sur disk contre 5 timbres à 2.30F. Possibilités d'échanges. Ecrire a: Stephane F - BP 35 - 95560 MONTSOULT.

Les meilleures DP parues tout récemment viennent d'être traduites en Français et réunies sur 1 disque au tarif de 40F. (Powersnap, Fisdisk, Printstudio, etc) sans oublier le superbe émulateur Next, à posséder absolument. Egalement disponible les compilateurs C, Pascal ou Draco du DP entièrement en Français chacun sur 2 disques chacun 80F, envoi hyper-rapide assuré pendant tout l'été. Hammouche Serge, 3 rue A. France, 13220 Chateauneuf.

Cherche contacts DP! Toutes les collections sont admises: Fish, CAM, UGA, CCI, ou autres...Possède par exemple NBS SpeedBenc, Atlantis Utilities 1, Budbrain Production...DBW Render. Si intéréssé, envoyer liste à: Nicolas MOUGEL, 6 Av. de la chasse, 77500 CHELLES.

Echange Professional Page 2.0 (v/o) et Professional Draw 2.0 (v/o) contre Real 3D ou 3D Professional. Pas sérieux s'abstenir. Tél:63 58 49 00.

Cours, journées intensives et stages organisés toute l'année et consacrés à l'apprentissage ou au perfectionnement sur les meilleurs logiciels graphiques de l'AMIGA: digits, animation, synthèse 3D. 4 stages en Juillet. Disquette démo sur demande. Prix attractifs. Rens: (1) 48 08 01 80.

Sur région Montpellier et alentours (34) société cherche graphiste expérimenté dans les domaines 2D et 3D (retouche & création) connaissant tout l'environnement AMIGA pro et plus (Graphics, Alias, etc...) Contacts & séléction dès ce mois-ci (entrevue à envisager): Tél: 67 73 80 96 formation personnelle acceptée.

Cherche contact Amiga région "DAX" programmation GFA-C-Assembleur. Contacter Jean-Pierre 58 91 59 36.1

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit

Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts

(Associations à but non lucratif seulement)

Exemple (réélle):

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 3.80F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 Softone, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Québec
Maison du logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2

QUEBEC

Pour recevoir *A-News* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte visa à
Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F
Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

COLORBURST

24/48 BIT GRAPHICS/VIDEO ENGINE

16.8 MILLION COLORS ON YOUR AMIGA

- . TRAITEMENT de l'IMAGE en TEMPS REEL
- . 1,5 Mo RAM d'AFFICHAGE
- . PROCESSEUR GRAPHIQUE INTEGRE
- . HAUTE RESOLUTION 768 x 580
- . PUR SORTIE RGB BROADCAST
- . TOTALEMENT GENLOCKABLE
- . LOGICIEL de DESSIN 24 BITS INCLUS (CB-Paint)
- . LIT les FORMATS : IFF, IFF24, SCULPT (RGB), TURBO, REAL, TARGA, DIGIVIEW, CALIGARI, ...
- . se CONNECTE sur TOUS les AMIGAS
- . COMPATIBLE avec TOUS les MONITEURS (RGB)
- . COMPATIBLE PAL - SECAM - NTSC
- . CYCLAGE COULEURS & EFFETS SPECIAUX
- . SCROLLING HORIZ. & VERTIC. en TEMPS REEL
- . STENCIL JUSQU'A 24 BITS & DUAL PLAYFIELD (AMIGA ou MASQUE 24 BITS)
- . PROGRAMMABLE avec les LIBRAIRIES AMIGA
- . ANIMATION en DOUBLE BUFFERING possible

Distribuée par : **ESSONNE MAILING**

8-10, rue du Bois Sauvage 91024 EVRY Cedex & 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25

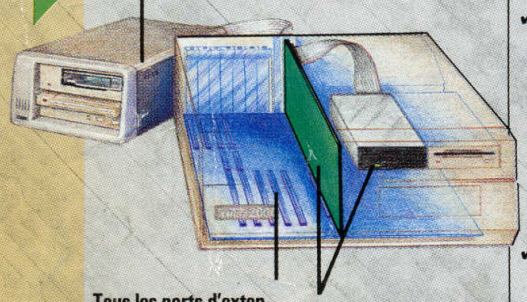
COMBO de GVP

Carte 68030 + 16 Mo de RAM + Contrôleur SCSI

Plus qu'une évolution : une mutation.

IMPACT Series II

Les nouvelles cartes accélératrices COMBO 322 et COMBO 333 font plus qu'exploiter les possibilités d'extension de l'Amiga 2000, elles repoussent ses limites et n'utilisent qu'un seul port : le slot CPU.



4 extensions en une :

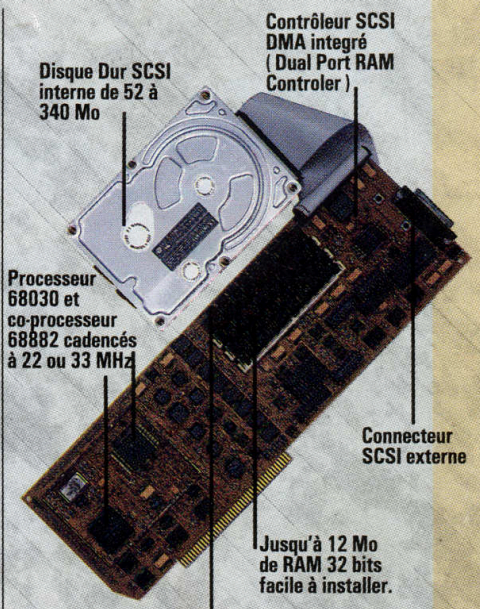
- ✓ 68030 et 68882 cadencés à 22 Mhz sur la COMBO322 et à 33Mhz sur la COMBO 333.
- ✓ De 1 à 13 Mo (322) ou de 4 à 16 Mo (333) de Ram 32 bits . La totalité de la Ram 32 bits est utilisable par toutes les applications Amiga, et est reconnue automatiquement au démarrage de l'Amiga. Quelle que soit la quantité de Ram installée sur les COMBO, vous pouvez utiliser votre carte passerelle XT ou AT.
- ✓ Contrôleur SCSI autoboot intégré, livré avec le célèbre driver Faaastrom. Jusqu'à 7 unités SCSI connectables directement sur le bus 32 bits de la carte COMBO : disques durs, CD-Rom, disques amovibles ou magnéto-optiques etc...
- ✓ Un large choix de disques durs SCSI de 52 à 340 Mo adaptables directement sur la carte elle même.

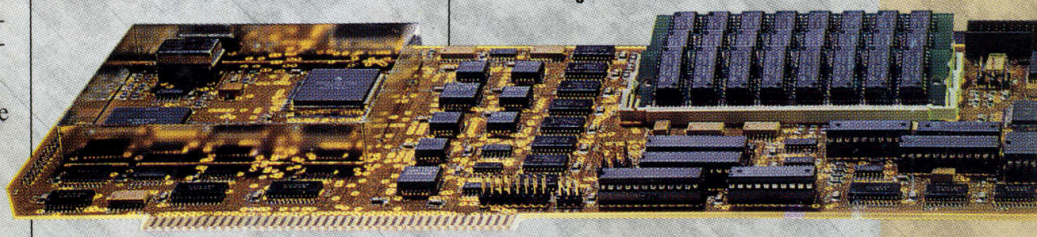
Encore plus rapide :

- ✓ L'architecture intégrée des cartes COMBO et l'accès DMA à la totalité des 16 Mo de Ram 32 bits à 60 ns offrent les calculs d'images et d'animations les plus rapides sur Amiga, tous modèles confondus*. Grâce à des taux de transfert jamais atteints jusqu'à présent entre le disque dur et la mémoire, vous apprécierez le confort d'accéder immédiatement à vos données.

Et avec souplesse :

- ✓ Très modulaires, les cartes COMBO s'adaptent précisément à tous besoins d'extension de votre Amiga 2000. Suivant vos applications, vous pouvez profiter, en premier, du disque dur le plus rapide, ou de la capacité mémoire la plus étendue, ou de la puissance de calcul la plus importante développée sur un Amiga et finallement des trois à la fois.
- ✓ Les cartes COMBO offrent plus que la puissance d'un A3000 en présentant un ensemble 32 bits tout aussi homogène et conservent la plus grande qualité de l'Amiga 2000 : la disponibilité de ses ports d'extension.
- ✓ Et si, grisé par la vitesse,vous souhaitez retourner au 68000, il vous suffit d'appuyer sur les boutons de la souris au démarrage de votre système.





Optimisez votre configuration

Lors de l'achat de votre carte COMBO, vous pouvez réaliser une économie de 700 à 6490 francs tout en profitant de ses performances optimales.

En effet, CIS reprend votre ancien contrôleur SCSI et/ou votre extension mémoire 16 bits. Renseignez vous auprès de CIS ou de votre revendeur CIS-GVP.

* hormis, bien sur l'A3001 à 50 MHz de GVP

GVP

Photos et caractéristiques non contractuelles. Prix et offres modifiables sans préavis. COMBO, DPRC, FAAASTROM et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc. COMBO 322 et COMBO 333 sont des marques déposées de CIS.

Distribué en France par **CIS**
14 Ave. HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC
France
Tel : 56 363 441
Fax : 56 362 846